295$00
€ 1,46

Ganhe 10 jogos Medievil 2

SUPER JOGOS

Vias do Futuro

Jogos de PC e Consolas

Revista participada pelos leitores

Resident Evil 3 NEMESIS

A solução + o poster

X-Box

A nova consola da Microsoft

SUPER
Número 40 - 2ª série QUINZENAL
27 de Abril a 7 de Maio de 2000

Revista prática participa
Nº 46 Ano 5 - 2ª Série
24 de Abril a 7 de Maio
$00
€ 1,46

PC Manual

INFORMÁTICA

Quinzenal

Guia do Computador Pessoal

Descobrir
A linha de comandos de MS-Dos

Internet:
A tecnologia WAP

Quinzenalmente

Editorial

Olá Amigos,

Então, essas "amêndoas"? E, esses "presentões"? Muitos jogos?
Espero que sim, mas se ninguém se lembrou de te oferecer um jogo, não desesperes... participa na Super Jogos (já sabes, vale tudo menos copiar) e, quem sabe, o "coelhinho da Páscoa" ainda virá a tempo.

Entretanto, na sequência do que tenho vindo a dizer nas anteriores edições, perfilem-se todos os que de boa vontade desejem colaborar connosco de forma regular (sem esquecer os estudos). Sim, procuramos uma equipa de leitores-colaboradores regulares, de todo o país, que possam fazer equipa connosco, através de um diálogo directo onde possamos em conjunto definir o que pode ser feito.

Uma das boas ideias que entretanto recebemos foi o da criação de clubes, onde dois ou mais amigos se pudessem agrupar formando um "Super-Clube", e então tornar-se-ia mais fácil a vossa coordenação e o diálogo connosco, onde então seria possível também o nosso envio de jogos para análise/opinião/solução, isto para além de o podermos fazer com qualquer leitor que nos diga estar disponível para tal e os possa recolher da nossa sede...

Mas, no fundamental, esta ideia de clubes de leitores com a nossa ajuda e patrocínio parece-me óptima, até porque já alguns de vós o fazem e têm presença assídua nas nossas páginas. Parece-me uma ideia para aprofundar, que pode valer as vossas sugestões/opiniões. Venham daí...

Entretanto, cada leitor só por si continua a ser convidado a participar, desde que o faça com a boa intenção de contribuir para a ajuda a todos os amantes de jogos de computador e consolas, e com isso não prejudiquem "terceiros". Continuamos a pedir as opiniões, e contra-opiniões, de qualquer jogo, as soluções para um jogo, nível ou fase de qualquer jogo, as vossas dicas e códigos, assim como as impagáveis respostas aos apelos de socorro que cada um nos pode (e deve) fazer chegar.

Vamos lá... "mexam-se"!!!

Um abraço deste vosso amigo,

Sérgio Alves
sergio@ciberlandia.com

Indice

Análise

Syphon Filter 2	12
Colony Wars- Red Sun	18
Wetrix +	19

Novidades

Driver 2	8
Falcon 4.0	8
Allegiance	9
Starlancer	9
Medievil 2	10
Vampire The Masquerade	10
Invictus	10
Shogun	11

Preview

Ground Control	11

Poster

Resident Evil 3	16

Hardware

X-BOX: A Consola da Microsoft	20
Dreamcast : Será uma boa compra?	20

Solução

Resident Evil 3 - Nemesis	12
Prince of Persia 3D	21

On-line

NeoGeo Roms	22

Correio

Olha o artista	4
Entreajuda	6

Cartas

Magic Nemesis	30
Cartas Pokémon	30

Códigos

Playstation	
Crash Team Racing	26
Ace Combat 3	26
Crash Team Racing	26
Croc 2	26
Dino Crisis	26
Driver	26
Final Fantasy VIII	26
Nascar 2000	26
NHL 2000	26
Point Blank 2	26
Ready 2 Rumble	26
Spiro 2	27
Tarzan	27
Tomb Raider IV: The Last Revelation	27
007 - Tomorrow Never Dies	27
Pc CD-rom	28
StarWars Episode 1: Racer	28
Rainbow Six: Rogue Spear	28
Diablo Hellfire	28
Delta Force 2	28
Descent 3	28
Expandable	28
Extreme G2	28
F.A. Premier League Football Manager 2000	28
Gangsters: Organized Crime	29
Heretic 2	29
Hexen 2	29
Incoming	29
Indiana Jone and The Infernal Machine	29
M.D.K.	29
NBA 2000	29
Nocturne	29
Oddworld: Abe's Oddysey	29
Outcast	29
Pandemonium 2	29
Rainbow Six	29
Rally Championship 2000	29
Sports Car GT	29
Tyrian 2000	29

Clube dos Leitores

A Super Jogos é fruto da boa vontade e participação dos seus leitores.
Por este motivo criámos... uma forma de agradecimento aos nossos leitores e assinantes!
Com o "Clube de Leitores" pretendemos retribuir esse gesto de boa vontade, atribuindo a cada leitor, que alguma vez nos tenha enviado, ou venha a enviar, qualquer participação para a revista, um cartão de sócio. Claro que este cartão se estende igualmente a cada assinante.
Paralelamente, vamos começar por criar alguns serviços e iniciativas "clubísticas".
Para começar... uma loja "de conve-niência", a VIP, para todos os membros do clube, em colaboração com a Vias do Futuro, Lda.
- Cada sócio é sempre detentor de um determinado número de pontos, que lhe são atribuídos quando nos chega qualquer participação destinada ao conteúdo de uma qualquer publicação, mas também quando efectua uma assinatura em qualquer revista. Mesmo o simples leitor que não é parte activa nem assinante, pode adquirir produtos, recebendo o cartão e os pontos de prémio depois de efectuada uma primeira encomenda;
- Os pontos que cada sócio possui podem ser deduzidos em qualquer produto, até à totalidade da encomenda pretendida (que será então gratuita);

- Cada produto apresentado vale também determinado número de pontos, que são oferecidos depois da aquisição (válidos para posteriores encomendas).
- Todos os pontos podem ser acumulados.
Agradecemos todas as sugestões que nos queiram fazer, para corrigir erros neste mecanismo, ou aperfeiçoá-lo evitando possíveis injustiças.
Serão bem vindas.

Próxima edição: 8 de Maio de 2000

Os Leitores Premiados

André Crujo	500	Jorge Acúrcio	100
André Gomes	3500	Lucas Toledo	250
Bruno Pinto	3500	Luis Andrade	3000
Cyber Hackers	1000	Miguel Santos	5000
Elsa Cunha	2000	PowerPlayers	750
Filipa Cardoso	1500	Rui Gaspar	250
Giga-Byte	2000	Sad	1000
Gonçalo	250	TheGameRipers	750
João Bento	750	Lucas Toledo	250
João Silvério	250	Valter Ramos	500

Super Jogos

Ano 2 Edição nº40

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

Quinzenal
Edição de
24 de Abril
a 7 de Maio de 2000

ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X
Propriedade:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo
DGCS 219 992

Sede:
Av. da Republica, 83-5º
1050 LISBOA

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director:
Sérgio Alves

Redacção:
João Telo,
Ricardo Sérgio,
Pedro Miguel Santos

Recepção e assinaturas:
Ana Cristina Mauricio

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

Telef.s:
(21) 793 52 24
Telefax:
(21) 222 95 95

Email:
galileu@mail.eunet.pt
Internet:
http://www.ciberlandia.com

Impressão:
SCARPA Impressores, S.A.
Av.Severiano Falcão, 22
Prior Velho
2685 SACAVEM

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicação independente, portuguesa e não uma tradução.
Todos os direitos são reservados aos editores, Galileu Galilei - Soc. de Comunicação, Lda., sendo proibida a reprodução ou cópia de qualquer parte desta revista incluindo na Internet.
Exceptuam-se os casos devidamente solicitados e autorizados.

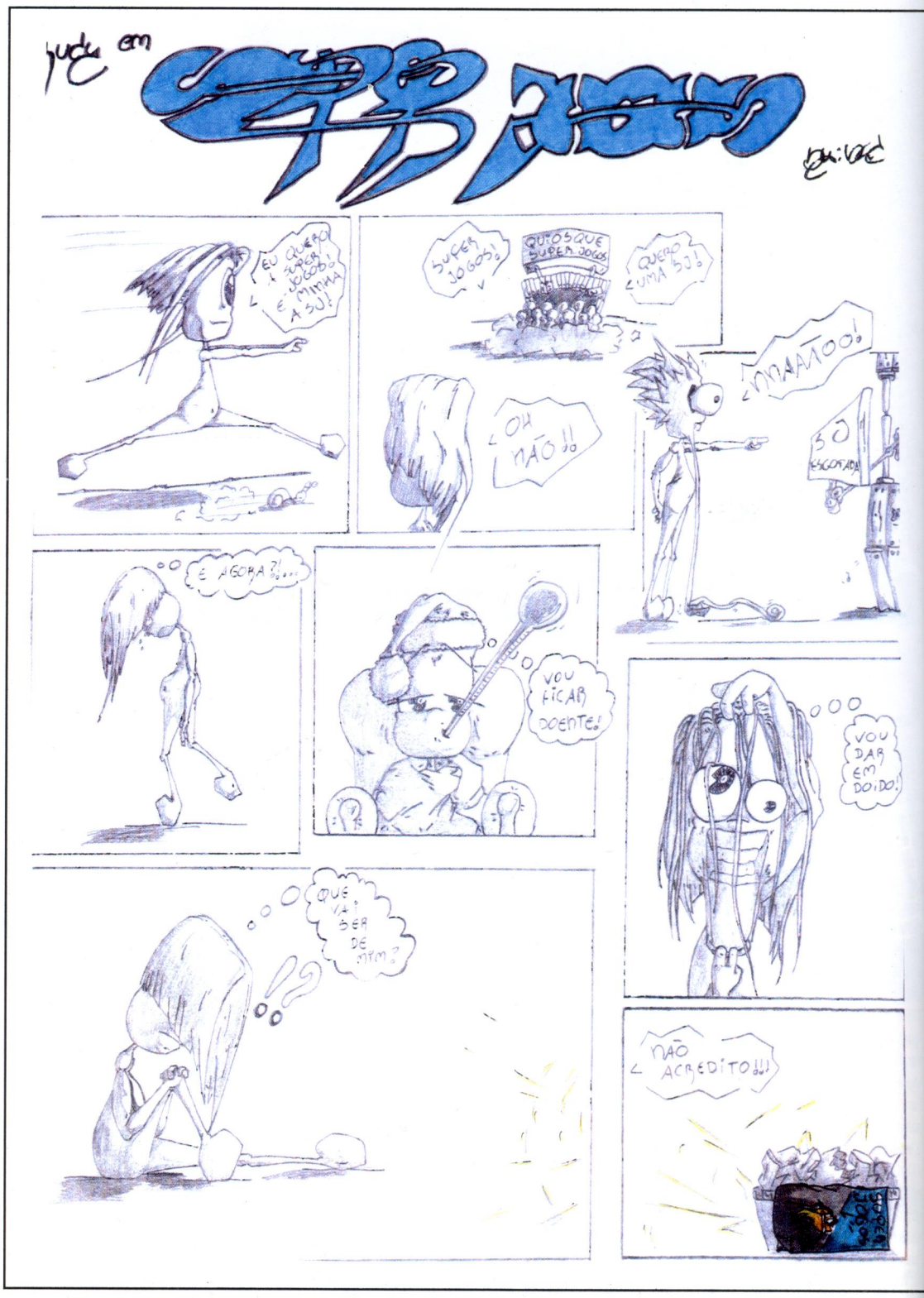
Para participar no conteúdo da Super Jogos apenas tem de fazer o seguinte:
- Enviar-nos um mail, carta ou fax com a sua sugestão, dica ou artigo;

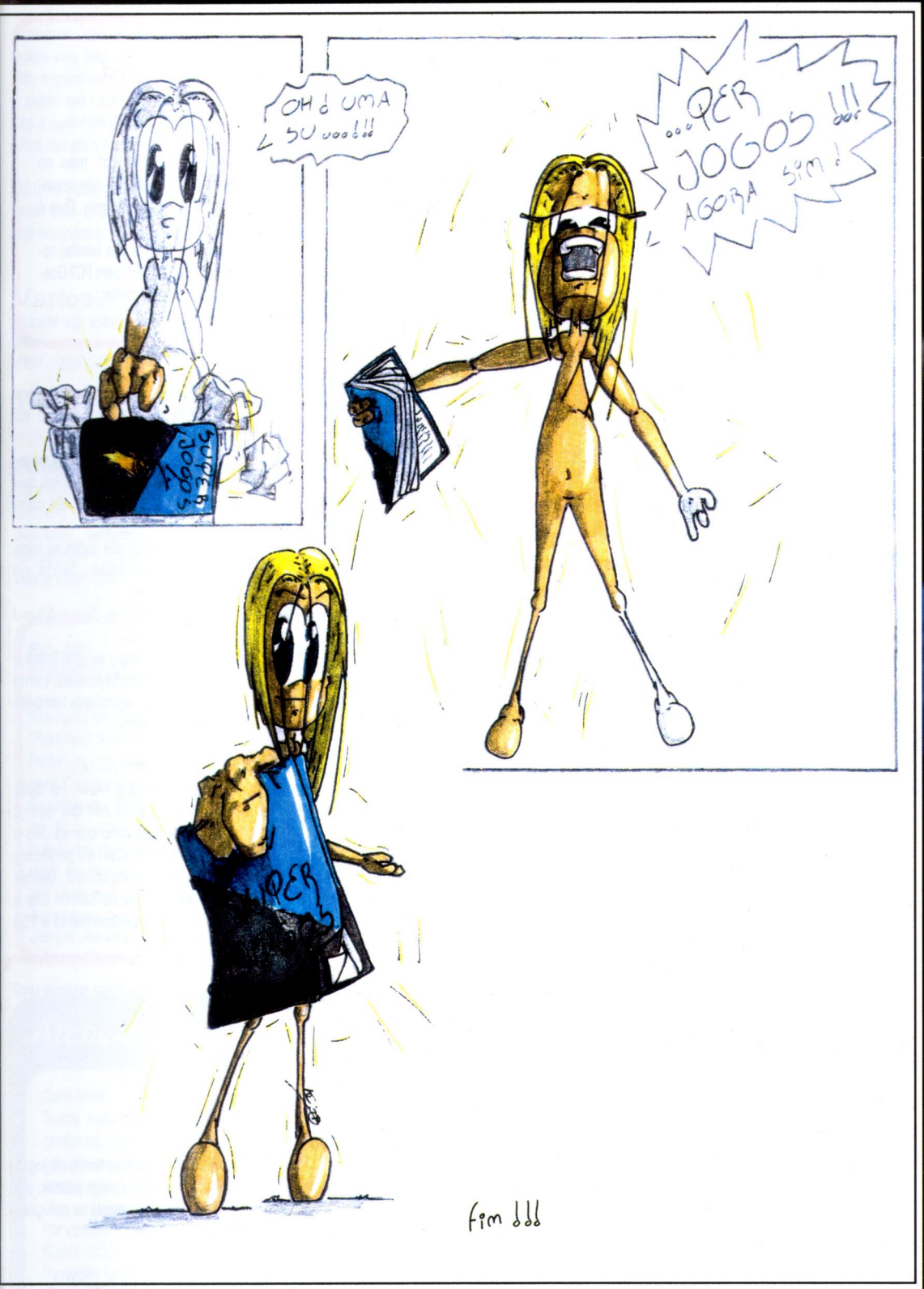
superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Do Correio...

Olha o Artista...





"Bem, Super Jogos, aqui apareço eu com a minha primeira intervenção nesta revista fora do vulgar.
Mando este trabalho feito por mim que é 100% dedicado a vocês, à revista Super Jogos e a todos os fanáticos da Super Jogos!!! Despeço-me até à próxima com um abraço de SAD e com esta dedicação a uma pessoa muito querida:
"Ver-te a olhar para o mar...
Altivo-me com a tua beleza,
Numa viagem em que a lua é o meu destino,
De onde tu és a Deusa
Assim... desejando-te amar!!!"

Do leitor SAD

Da redacção:
Bem, e que artista... Um bom artista é aquele que reflecte na tela o seu pensamento, e em parcas quadras a beleza da sua alma (e esta hem?!?). Obrigado SAD (SAD? Terá isso a ver com as novas equipas do "futebol moderno"?).

Passatempo...

Medievil 2

A Super Jogos
em colaboração com a
Sony/Lusomundo

tem para oferecer
10 (Dez) jogos
Medievil 2
(playstation)

Um deles pode ser teu.
Para te habilitares envia-nos a tua participação para a Super Jogos (sobre qualquer jogo, sobre qualquer tema, desde a entreajuda ao Magic, desde uma solução a uma opinião, etc.).
De todas as participações que nos cheguem até

15 de Maio

seleccionaremos as melhores 10 e a cada um dos seus autores ofereceremos um destes magníficos jogos para a sua PlayStation.

Pega já na tua esferográfica ou teclado e escreve (não vale copiar), escreve bem e envia-nos essa participação para:

Clube Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

ou pela Internet para:

superjogos@ciberlandia.com

Entreajuda

Pokemon

Ajuda ao leitor: João Viegas
Ref.: 38.17

1] Do leitor Lucas Toledo
Só para dicas mesmo não existe mas o site é http://www.pokemon.com que contém várias informações.
Precisas do Silph Scope primeiro e esta se encontra em Celadon City, (na sala de jogos a um treinador a frente de um póster, luta com ele depois vai ao póster que a lá um botão, vai para o lado direito e aí a umas escadas. Procura o Silph Scope aí.
Depois de o apanhares vai para Lavander Town e vai ao grande prédio que tem os fantasmas e aí fala com um homem que ele te dá a poké flute.
Dica: compra todas as bebidas da máquina (compra duas fresh water), dá uma fresh water aos guardas que não te deixavam passar e poderás ir livremente por qual quer outro guarda. As outras bebidas dá a miúda do andar onde compraste as bebidas (Ela dá-te TMs). O poder para nadar consegues só depois, num parque de Fuchisia City (Logo vês).

2] Do leitor Jorge Acúrcio
A póke flute encontra-se na Torre Pokemon, mesmo no último andar.

Mission Impossible

Ajuda ao leitor: Tiago Santos
Ref.: 38.18

Do leitor: TheGameRIPers
Primeiro, balança-te até à porta para ligares o computador. Se o guarda te vir , fecha a porta, claro que tens te de despachar, balança-te até ao computador para teres a lista NOC e enfiares o vírus. Todo o sistema de segurança desliga-se...

Star Wars - Shadows of the Empire

Ajuda ao leitor: Carlos Marques
Ref.: 38.19

Do leitor: TheGameRIPers
Seleccionar nível
Escreve como nome "R Testers ROCK". Alternadamente escreve o seguinte código no ecrã de selecção de nível. Pressiona "R+U" por um segundo depois pressiona "N+O" por um segundo depois pressiona "T(2x)", depois "W+I" por um segundo depois "T+H" por um segundo a seguir "X+I" por um segundo depois "Z+O" por um segundo e finalmente "R+S" por um segundo. Parece complicado? Vai treinando que lhe apanhas o jeito.

Ver o Fim
Na selecção de nome carrega "space" para dares um espaço e escreve "Credits", depois começa o jogo no Hoth Level.

Pilotar outras naves
Carrega no "C" por 5 segundos enquanto pilotas o Outrider durante o nível do Skyhook Battle para pilotares o X-wing. Pressiona novamente o "C" por 5 segundos para pilotares o TIE Fighter, pressiona "C" novamente por 5 segundos para voltares para o Outrider.

Escudo
Pressiona o "C" por 5 segundos enquanto jogas a pé.

Pokemon

Ajuda ao leitor: Pedro Vivas
Ref.: 38.21

1] Do leitor TheGameRIPers
Como deves saber o Mew só se apanha com o gameshark, porque foi feito assim. Porquê?? Não me perguntes porque eu também não sei...

Mas o GameShark, é um peça que podes por no slot do teu GBoy e por em cima o jogo e aí, podes por códigos e truques para modificar o jogo, como o jogo deixar. Muitas vezes deixa por 99 vidas em vez de 3 ou continues infinitos ou vida infinita, o jogo máis fácil ou máis difícil, muitas coisas mesmo, mas tens que saber o código hexadecimal, que compõe o jogo. Podes comprar muitas revistas especializadas nos códigos GameShark.
Mas existem outros mais, como o GameGenie ou o ActionReplay, só aqueles que me lembro. Ou perguntas aqui ao pessoal da SuperJogos que eles também te dizem e fica mais barato.

Um código hexadécimal, é monte de números e letras. O que tu conheces como (A,B,C,D,1,2,3,4,5), para os jogos é diferente. Eis aqui um exemplo: 53757065724A6 F676F73-Combinações Hexadecimais.
O que é que isto quer dizer perguntas tu?? Quer dizer "SuperJogos", é isso que o GameShark lê quando metes o jogo por cima dele. Números!

Ao fazer a modificação desses números tens muitas coisas, como Mew no jogo do Pokémon.
Se tiveres muito jogos da GameBoy, aconselho-te a comprar isso, se fores daqueles que não desistem fácil nos jogos, então não compres.
Onde se compra?? Quase em todas as lojas autorizadas pelas consolas. Tenta no Toy'sRus. Eles devem ter.
53=S 75=u 70=p 65=e 72=r 4A=J 6F=o 67=g 6F=o 73=s.
Nota: Eu não tenho a certeza se os GShark e outros, são leitores de Hexadecimais, como no roms emulados são, penso que também nos jogos originais o sejam.

2] Do leitor Gonçalo
É assim, para apanhares o Mew há duas hipóteses: tentas vencer os ellit four com 3 pokemon lendários (que acho que só dão o Aerodactyl, Mewtwo e Snorlax) e 3 geodudes e todos os pokemons com o hm 04 . Depois vai falar com o Mr. Psychic na Saffron City e ele dá-te o Mew . Ou então apanhares o 150

Ref. 40.6
Broken Sword e SimCopter

"Preciso de dois "helps":
- Chamem-me "maçarico", mas no "Broken Sword 2", em PC, não consigo passar do café e da galeria. Que é que tenho de fazer?
- Haverá alguém por aí que (ainda) tenha o jogo "SIMCOPTER" para PC? Gostava de o ter, para recordar...
Pedro Manuel

Ref. 40.1
Roms de Pokémon para N64

"Imploro a alguém que me diga em que site, ou onde, posso arranjar roms do Pokémon Snap ou Stadium para o emulador da N64."
João Silvério

Ref. 40.2
Vários Jogos I

"Queria pedir que me enviassem algumas dicas para os seguintes jogos:
1º - Prince of Persia (PC)
2º - FIFA 2000 (PC)
Frederico Corga

Ref. 40.3
Vários Jogos 2

"Ola, queria pedir truques para os jogos HomeWorld, Pharao e Sim City 3000, para computador, e se existe o pokemon para o computador, se sim como posso arranjar um? Por Internet?
Bruno Alex

Ref. 40.4
LBA 2 e Diablo

"Olá o meu nome é Tiago e eu tenho os jogos LBA2/Diablo mas não os consigo passar, por isso peço à vossa "nossa" revista as soluções ou truques para os jogos.
Tiago Tome

Ref. 40.5
Tomb Raider IV

"No Tomb Raider IV para PC, no nível 2 (Egipto) entrei numa sala onde puxei uma corda e abriu uma porta por onde o homem com um archote entrou numa sala que estava por baixo de mim, e pegou fogo á água. Não consigo sair dessa sala, ou seja por mais voltas que dê vou sempre parar ao mesmo sitio."
Nuno Paulo

pokemon , vais buscar o diploma e em seguida vais falar com o homem que te deu a good rod ou com o que te deu a super rod (agora já não me lembro a qual dele é) e eles dão-te a ultta rod para apanhares o Mew

.

Só uma ciosa, eu não prometo nada pois foram truques que me ensinaram.

Vários

Ajuda ao leitor: Vítor Cavadas
Ref.: 38.22

1] Do leitor André Crujo

GTA2

Escreve gouranga no nome do jogador para activar o cheat mode:
Livelong - god mode
Beefcake - aumenta a violência
lamasucker - todas as armas, níveis e modo god
elvis is here - sem policia
coolboy - dinheiro
cutie1 - 99 vidas
schurulz - duplica o dano
mademan - os gangs têm respeito por si
godofgta - tens armas e munições
eatsoup - lojas grátis
flameon - lança chamas ilimitado
arsestar - ficas com as armas mesmo quando és preso

2] Do leitor: Rui Gaspar

GTA2

Digita GOURANGA para activares o modo cheat, depois escreve os seguintes códigos como teu nome:
RSJABBER - Modo God
HUNSRUS - Ficas invisível
IAMDAVEJ - Date $ 9,999,999
NEKKID - As pessoas ficam nuas
FISHFLAP - Os carros ficam pequenos
(Estas dicas só dão em algumas versões)

Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor: Natália Pires
Ref.: 38.23

1] Do leitor: André Crujo

1 - A Omega Weapon está na catedral. Para lutares com ela tens que tocar um sino perto da sala dos quadros (a sala antes se começares no Hall) é melhor teres a tua equipa principal no pátio da catedral e usares o switch point na sala do sino para ires directo para o pátio e defrontares a Omega Weapon, tens que ser rápida pois existe tempo.

2 - Eu tenho um Item que invoca um chocobo que deita fogo, se for esse podes comprar uns nas florestas dos Chocobos, compra ao miúdo que lá está.

2] Do leitor João Silvério

Omega Weapon
Para encontrares a Omega Weapon tens de fazer dois grupos. O grupo com que queres combater deve ficar em frente à fonte da sala do piano. O outro, depois de subires as escadas principais vai pelo caminho da direita. Vais encontrar uma sala com um sino. Do lado esquerdo está uma corda puxa-a. O sino vai tocar. Passa para o outro grupo e entra na sala do piano. Vais encontrar a Omega Weapon lá dentro. Aconselho-te a teres a Lion Heart e muitas magias Aura para poderes fazer o limite break do Squall o Lion Heart.

Chocobo
Para invocar um chocobo deves ir a uma floresta de chocobos comprar Ghysal Greens ao Chocoboy para usar num combate. Depois aparece um chocobo e faz um ataque de fogo. Este GF não dá para equipar.

Ref. 40.7

Pokemon

"Gostaria de pedir ajuda para o jogo "Pokemon" (red version), para Game Boy. Podem-me contactar pela revista ou pelo meu E-mail (jorgeacurcio@aeiou.pt). Eu estou em "Saffron City". E estou dentro de um prédio muito grande e só sei que tenho que encontrar uma chave e decifrar um puzzle. Eu ainda não consegui fazer nem uma coisa nem outra. Agradeço a quem me possa ajudar."
Jorge Acúrcio

Ref. 40.8

Final Fantasy VIII

"Explicam-me como posso obter o Ragnarok em FFVIII. Peço também um bom site de emuladores para: Gameboy, com o jogo pokêmonsilver e N64,com o jogo super smash brothers."
Daniel Pereira

Ref. 40.9

Final Fantasy VIII

Gostava que me dissessem como ir à ilha secreta no Final Fantasy VIII."
Luis Coimbra

Ref. 40.10

Final Fantasy VIII

"Olá gostaria de saber como se apanham os dois últimos limits da quistis:shockwave pulsar e ray bomb. Já agora também gostaria que me dissessem porque é que n consigo jogar cartas com os membros do cc group."
Feroma@clix.pt

Ref. 40.11

Final Fantasy VIII

"Ouvi dizer que existem o Moomba e o mini mog como GFs. E ouvi que precisava para o moomba um friendship amulet e para o mini mog um mogle medalion ou algo parecido. Onde é que os apanho????????"
António Fernandes

Top de Jogos

Este é o top dos jogos mais preferidos pelos leitores da Super Jogos. São, pelo menos, os que foram votados pelos leitores que se manifestaram.

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1 - Delta Force 2
2 - Championship Manager 2
3 - FIFA 2000

Queremos saber as tuas preferências. Por isso envia-nos os nomes dos teus 3 jogos preferidos.
Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX
Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt
Por telefone/Fax:
21 793 52 24

Atenção: Os nossos contactos!

Caro leitor,
Tome nota da forma como nos pode contactar, como nos pode enviar a sua opinião, as suas dicas, a sua colaboração, qualquer que seja, mesmo um pedido de ajuda.

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

www.ciberlandia.com
(atenção, vão "espreitando" porque um destes dias...)

Por telefone/Fax:
21 793 52 24

Nota:
Caso nos enviem correspondência para os nossos escritórios (Av. da Republica, 83 – 5º, 1050 Lisboa) não se esqueçam de colocar o selo adequado nas cartas mas...
No vosso interesse, enviem-nos antes toda a correspondência para a nossa remessa livre (remessa livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX).
É que nesse caso apenas têm de "pegar" num envelope e colocar "lá dentro" a vossa participação, sem necessidade de qualquer selo. Nós pagamos aos CTT com todo o gosto (por vocês, não pelos CTT, claro!).

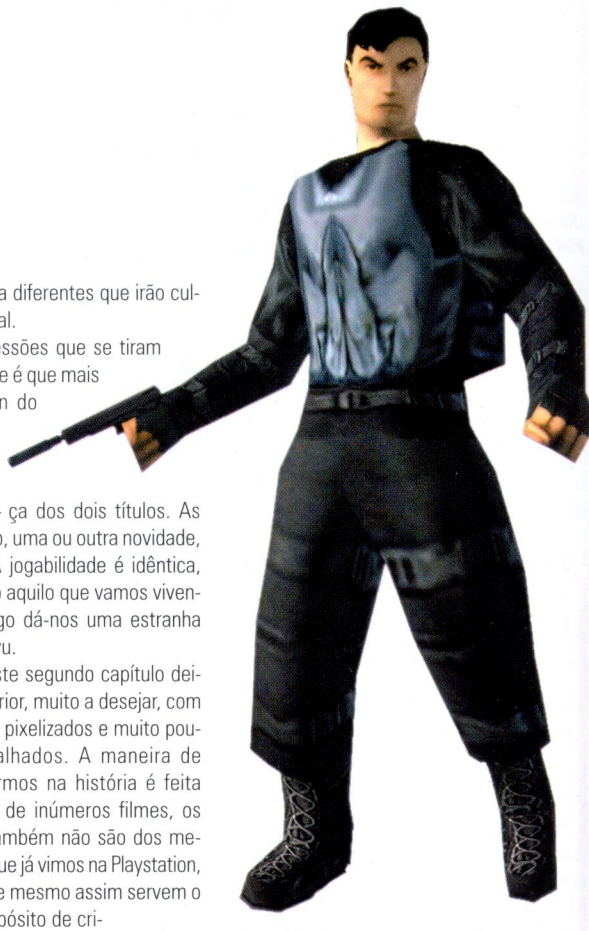
Driver 2
Playstation

Tanner está de volta, ainda mais louco e violento do que no jogo anterior.
Quanto às novidades conhecidas temos: 4 cidades novas, sendo duas destas Americanas (Las Vegas , Chicago), e as outras Havana(Cuba) e Rio de Janeiro(Brasil).
Neste segundo capítulo é possível sair do nosso carro e entrar noutro para assim podermos completar certas missões, de salientar que nas ruas de Driver 2 existem agora autocarros e camiões que também poderão ser conduzidos se assim o entendermos.
Os filmes são um dos aspectos que está a receber um certo cuidado, sendo a qualidade de imagem destes melhor.
As missões de Driver 2 têm um conteúdo estratégico considerável, muito por culpa da possibilidade de sairmos do veículo e andarmos a pé pela cidade, levando a que muitas vezes tenhamos de pensar na maneira mais viável para nos safarmos de situações complicadas.
Por último fica o desejo por parte dos criadores de Driver 2 de tornar esta experiência mais intensa e duradoura do que a primeira parte. Se todas estas implementações forem bem sucedidas estaremos com certeza diante de um dos candidatos a jogo do ano.

Falcon 4.0
Pc CD-rom

Mais uma simulação de combates aéreos bem ao gosto dos portugueses está a chegar às lojas.
Quem é que não quer pilotar um F-16? Bem eu QUERO nem que seja para me arrebentar todo no chão, abrir os meus olhos e dizer cá para os meus botões que é só um jogo!!!
Bem mas este jogo na verdade é de se tirar o chapéu porque além de vir "rotulado" como a mais real simulação até hoje feita as suas imagens são mesmo fabulosas para nós pobres mortais que ambicionamos a pilotar qualquer coisinha, nem que seja uma "asa-delta"...
Vamos pois ficar à espera dele... será que vou testar o meu novo joystick ?
Esperemos que sim !

Syphon Filter 2
(Playstation)



Syphon filter é um título destinado à controvérsia. Apesar de ser considerado como um clone de Metal Gear Solid e em termos técnicos não ser um jogo muito bem realizado, o seu sucesso foi motivo suficiente para uma sequela ter surgido no nosso mercado. Talvez fosse devido à sua história bem contada ou a componente de acção, mas Syphon Filter era um daqueles jogos que não sabendo bem porquê se joga até ao fim. E é exactamente no fim do primeiro que começa a história do segundo.

A narrativa situa-nos na República Popular da China. Aproveitando o momento em que Gabriel Logan e a sua assistente descomprimiam da missão anterior, a "Agência" rapta Lian Xing, a qual está contaminada pelo misterioso vírus Syphon Filter, sendo então por isso levada para uma base militar para futuras investigações.

Este segundo capítulo leva-nos a encarnar Gabriel Logan e Lian Xing, estando aqui a principal novidade desta sequela. Ao longo do jogo controlaremos alternadamente as duas personagens, vivendo assim uma história sob dois pontos de vista diferentes que irão culminar no clímax final.

As primeiras impressões que se tiram desta segunda parte é que mais parece um Add-On do que outro jogo verdadeiramente diferente do primeiro, tal a semelhan- ça dos dois títulos. As armas exceptuando, uma ou outra novidade, são as mesmas. A jogabilidade é idêntica, ou seja, quase tudo aquilo que vamos vivendo ao longo do jogo dá-nos uma estranha sensação de dejá-vu.

A parte gráfica deste segundo capítulo deixa, tal como o anterior, muito a desejar, com cenários um pouco pixelizados e muito pouco detalhados. A maneira de avançarmos na história é feita através de inúmeros filmes, os quais também não são dos melhores que já vimos na Playstation, mas que mesmo assim servem o seu propósito de criar um certo ambiente dramático que se vive por toda a aventura.

É precisamente no ambiente que é recriado que residiu sempre a força de Syphon Filter, e esta segunda parte continua esse aspecto imersivo que cativa o jogador. Indo até mais longe devido ao tal aspecto de vivermos duas aventuras paralelas e ao facto de haver uma maior diversidade de objectivos nas missões.

O surgimento de um modo dois jogadores em Syphon Filter 2 é algo que decididamente deve ser salientado, apesar de não estar muito convincente e satisfatório. Neste modo podemos encarnar uma das personagens que encontramos no modo solo, aparecendo cenários e personagens novos conforme o nosso progresso na história. O écrã divide-se então em dois, para os confrontos Deathmatch à maneira de um qualquer Doom-Like. Na minha opinião este tipo de desafios só funcionam online porque com écrã dividido conseguimos ver as acções do outro jogador. Um jogo como Syphon Filter, em que a componente furtiva é importante, torna ainda mais evidente esse facto, expondo a real fraqueza deste modo, cuja ideia até não é má.

Gráficos- 85%
Jogabilidade- 90%
Som- 92%
Longevidade- 95%

Pontuação- 89%

Ficha técnica

Saves- 3 blocos de memória
Número de CDs- 2 (20 missões)
Editora- SCEE (Sony)
Distribuidora- Lusomundo

No fundo, Syphon Filter 2 não é um mau jogo, e os fãs do primeiro irão provavelmente gostar desta sequela. Mas a sensação de não evolução que está inerente a este título leva a que pensemos que a sua editora apenas seguiu a fórmula mais fácil, sendo assim esta segunda parte destinada mais aos fãs do que a qualquer outra pessoa.

Miguel Santos

Colony Wars - Red Sun

(Playstation)

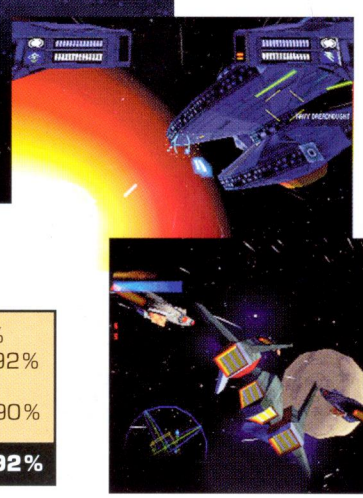
Uma das sagas mais injustamente ignoradas está de volta à Playstation. A série Colony Wars faz parte daqueles casos de jogos, que apesar do selo de qualidade patente em todos os episódios, continua a ser um pouco desprezada pelos possuidores da consola da Sony. Talvez este tipo de jogos (Space Óperas), seja mais dirigido para o público do PC, mas Colony Wars transmite sensações e reproduz um ambiente dignos de qualquer Star Wars existente no mercado, ultrapassando até, em minha opinião, muitos desses jogos.
A história deste terceiro capítulo é, muito resumidamente, esta: a guerra entre as forças da liga e a marinha continua, havendo também a considerar o aumento dos piratas do espaço e de toda a espécie de crime organizado. O jogador encarna o papel de um mercenário, Valdemar, que após um estranho sonho depara com uma misteriosa figura fantasmagórica, que lhe conta ter sido ele o escolhido para algo que só mais tarde irá ser desvendado.
Por sermos um mercenário, somos contactados regularmente por qualquer uma das forças referidas anteriormente, para serviços que ajudem as suas causas. Este aspecto torna Red Sun muito interessante, pois leva-nos a ver o conflito e viver a história por vários prismas. Apesar de só certas missões específicas fazerem avançar a narrativa, as outras tornam-se inevitavelmente necessárias, porque é imprescindível ganhar dinheiro para melhorarmos ao longo do jogo a nossa nave. Havendo até certas missões que necessitam de um acessório ou arma específica para serem completadas.
Os objectivos a efectuar em cada nível não sofreram grandes alterações, baseando-se em alguns dos princípios habituais deste género, como por exemplo: escoltar uma certa nave ou destruir todo um tipo de força numa área.
Apesar de tudo, este terceiro episódio continua a ser mais uma sequela, sendo poucas as inovações trazidas por Red Sun. Destacando-se uma melhor inteligência artificial no que concerne aos inimigos e uma melhoria em termos estéticos. Com uma maior variedade de locais para visitar-mos, pois iremos a vários sistemas planetários, e missões terrestres que apresentam um motor gráfico superior ao do segundo episódio: Vengeance.
Outro aspecto que mantém um nível de qualidade bastante bom é a parte sonora. As músicas de teor orquestral fazem-nos pensar se não estaremos dentro de um filme de Hollywood, com melodias épicas que contribuem em muito para o tal ambiente grandioso associado às cenas de batalhas espaciais.
A salientar que Red Sun é o episódio mais curto de toda a série, o que não é necessariamente mau. A estrutura das missões está bem pensada, e em todo o jogo existe uma sensação de variedade que torna agradável progredir nele. Aliás, acho até que a duração está correcta, não ocorrendo algo que talvez acontecia nos dois títulos anteriores, que era o jogador cansar-se e desistir a meio do caminho.

Ficha técnica

Saves- 1 bloco de memória
Número de CDs- 1
Editora- SCEE (Sony)
Distribuidora- Lusomundo

Colony Wars-Red Sun é, apesar de pouco inovador, um valor seguro. Os fãs irão adorar. Quanto aos outros, aconselho-os vivamente a dar uma oportunidade a este título e se gostarem, experimentem também os outros dois, pois esta série merece.

Miguel Santos



Gráficos- 93%
Jogabilidade- 92%
Som- 95%
Longevidade- 90%

Pontuação- 92%

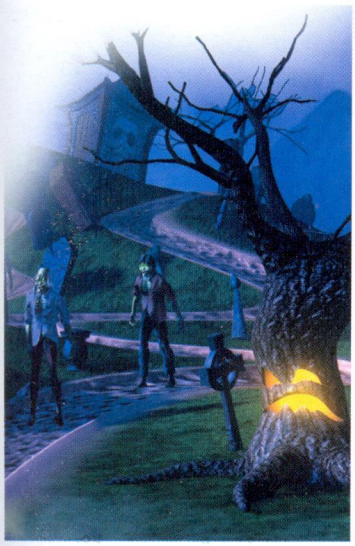
Allegiance e Starlancer

Pc CD-rom

Neste últimas semanas houve três acontecimentos que abalaram o mundo dos jogos e todos vindos da Microsoft.
O primeiro acontecimento era o anúncio da sua entrada no mundo das consolas com a X-BOX e os outros dois acontecimentos foi a realização e produção de mais dois fabulosos jogos: Allegiance e Starlancer.
Allegiance é um jogo de luta espacial e só para ser jogado via internet e sinceramente

eu acho que vou-o jogar quase todos os dias porque tudo o que o jogo contém está muito bem feito. Este jogo pode ser jogado através de um servidor que a Microsoft irá disponibilizar ou através da MSN Gaming Zone. O jogo, em certos aspectos, é muito parecido a Homeworld mas tirando as parecenças ele é muito superior quando jogado via online.
Por outro lado dá-me a sensação que Allegiance está talhado para correr na nova consola da Microsft, a X-BOX, e poderá ser um bom handicap para ela.
Temos 4 raças distintas neste jogo e teremos que progredir na carreira desde

paramédico espacial a espião galáctico.
O outro jogo chama-se Starlancer e pode ser também jogado na internet ou numa rede local. Quando pela primeira vez corri o jogo deu-me a impressão que estava no cinema a vêr um filme, de repente acordei para a realidade...o que tinha acabado de presenciar era simplesmente a apresentação de Starlancer, mais um jogo de naves espaciais, muita estratégia, recordando em certos momentos Wing Commander.
Starlancer nos aspectos gráficos está ...perfeito e nos outros aspectos não existe nada, mesmo nada para se dizer mal.
São dois jogos muito bons e com o selo da Microsoft.
Em breve numa sala... desculpem... num computador perto de si!



Medievil 2
Playstation

Um dos jogos mais estranhos que nos foi dado a conhecer está de regresso. O espírito mantém-se o mesmo do primeiro episódio, mas foram introduzidas bastantes novidades. O motor 3d é novo, com cenários mais trabalhados, gráficos mais definidos e animações mais fluidas.
O herói, Sir Dan, sofreu também umas quantas mudanças. Fora a parte estética, Dan ganhou uns quantos movimentos novos como por exemplo o de escalar muros.
É agora possível mudar de corpo, para isso, basta retirarmos a nossa cabeça e coloca-la noutro corpo (sem cabeça) controlando assim o novo hóspede.
Novos detalhes foram introduzidos para melhorar o interface do jogo. Um exemplo é a possibilidade de mudarmos de armas sem precisarmos de passar pelos habituais menus. Com uma simples combinação de botões podemos alternar entre duas armas previamente seleccionadas.
Este jogo está previsto sair em Abril no nosso país.

Wetrix +
(Dreamcast)

Gráficos- 80%
Jogabilidade-86%
Som- 85%
Longevidade- 82%(a um) / 92%(a dois)

Pontuação- 83%

Já lá vão uns bons anos desde que um homem, Alexei Pajinov, criou um dos maiores fenómenos dos videojogos: Tetris. A partir daí imitações ou variações mais ou menos bem conseguidas inundaram o mercado. Wetrix + situa-se infelizmente nas menos conseguidas, muito pelo seguinte facto: complicar aquilo que é suposto ser simples. Talvez seja por essa tendência que muitos programadores têm, a complicação, que poucos são os jogos de puzzles a atingirem com sucesso o objectivo de agarrarem o jogador durante horas. Lembro-me apenas de dois exemplos além do já citado Tetris, que com uma certa facilidade me entusiasmaram, sendo até um deles, também um clássico. Um é Bust-a-Move ou puzzle Bobble, e o outro é Bakú-Bakú para a extinta Sega Saturn. Este último tem a particularidade de ser, pessoalmente, o recordista do jogo mais viciante, pois ainda não encontrei outro que me deixasse colado ao televisor até ficar com os olhos em lágrimas. Isto só acontecia, se obviamente, tivéssemos alguém com quem jogar, pois é da componente Multiplayer que este tipo de jogos principalmente vive.

Passemos então à razão desta análise, Wetrix +. A história deste jogo é muito simples. Não existe, o que me leva a passar à questão fundamental, a mecânica deste título. Ao contrário do que é costume, esta é tudo menos simples, revelando-se até extremamente confusa. Temos diante do nosso écrã uma arena, ou quadrado para ser mais simples, em 3D (mau sinal), onde vão caindo blocos, água e outros objectos. Os blocos têm um uso muito particular: formar uma espécie de barragem (?!!), impedindo assim que a água transborde para as margens e encha um recipiente destinado a medir o volume de água. Quando este ultrapassar o limite estipulado é Game Over.
Wetrix+ é, decididamente, um jogo deveras original, conseguindo até, tal como os seus congéneres, manter um ritmo frenético. O seu objectivo é, muito simplesmente, ganhar pontos. Para isso temos que construir algo como piscinas ou lagos. Se o lago for suficiente profundo aparece um pato (?!!) que multiplica os pontos. Se for comprido aparece um arco-íris (?!!) que aumenta ainda mais a pontuação. Ganhamos também pontos ao evacuar a água, sendo os método variados. Pode ser, por exemplo, através de um meteorito que seca a água ou ao taparmos um buraco que uma bomba possa ter feito.

O primeiro problema com que deparamos neste título é a visão de jogo. A arena é-nos apresentada sob uma vista isométrica, havendo três níveis de zoom, que nos aproximam ou distanciam da acção. A questão é que nenhum deles é o ideal. Outro problema é conseguirmos pôr os blocos correctamente, pois a natureza 3D deles e as sombras que

Vampire The Masquerade
(PC CD-Rom)

Este novo RPG é desde que foi anunciado muito esperado pelos adeptos do RPG aqui em Portugal como no mundo inteiro. Desde há muito tempo que se joga Vampire tanto em cartas de jogar como em RPG.
Nas cartas os jogadores juntam-se à volta de uma mesa, geralmente são 4 e cada um representa um clân de vampiros... o mais forte ganha o jogo.
No RPG os jogadores também se juntam à volta de uma mesa mas, aqui não existem cartas mas sim um coordenador que orienta o jogo. Cada jogador veste a pele de um vampiro e o seu objectivo principal é tornar-se no mais forte, no mais importante enfim ganhar mesmo a superioridade aos outros vampiros.

Neste novo jogo espera-se que não fuja das regras do Vampire original e talvez o modo mais esperado por todos será o modo multiplayer isto é, jogando online com outros vampiros pelo mundo fora.
Pelo menos as imagens do novo jogo são espectaculares... esperamos então pelo jogo para o jogarmos.

Invictus
(PC CD-Rom)

É mais um jogo de estratégia cheio de mitologia, magias,heróis e muitas emoções pelo meio do jogo.
O jogo foi realizado no motor "Quicksilver Solids Voxel" parecendo que realizou um bom trabalho com um bom detalhe nas imagens e nos ângulos do jogo.
É muito pouca a informação sobre o jogo mas não queria deixar de vos anunciá-lo a vós... esperemos por mais informações.

Ficha técnica

Saves- 10 a 14 blocos de memória
Número de CDs- 1
Editora- Take 2 Interactive
Distribuidora- Inforjogos

eles projectam são bastante enganadoras. Torna-se normal, mesmo ao fim de um certo tempo de jogo, colocarmos mal as peças, e assim ocorrerem erros que levam ao derrame de água. Consequentemente, frustração é o sentimento mais comum ao jogarmos Wetrix+. O modo Multiplayer revelou-se também um pouco confuso. O écrã divide-se ao meio, o que torna ainda mais difícil vermos o que se passa. Aconselho-vos a só jogar este jogo a dois se ambos tiverem uma certa experiência, senão lá voltaremos à frustração.
Quanto às questões gráficas e sonoras, verificamos, naturalmente, que este título não tira partido do potencial da Dreamcast. Afinal de contas Wetrix+ é um puzzle game. Sendo assim, os cenários são simples e os sons básicos, não havendo aqui grandes proezas técnicas.

A pontuação deste jogo foi um pouco reflectida, pois apesar de gostar dele, sei que a maior parte das outras pessoas o irão achar bastante confuso e sendo assim a nota reflecte, e provavelmente ressente-se, desse aspecto. Mais uma acha para a fogueira da contradição.

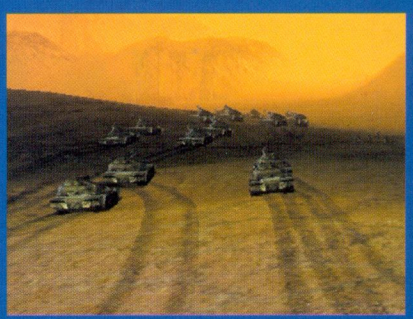
Miguel Santos

Shogun
(PC CD-Rom)

Quem gosta de jogos de estratégia militar e principalmente sobre a história oriental, vai de certeza gostar deste jogo.
Essencialmente o jogo leva-nos até ao Japão, aos samurais e ninjas e a toda uma estratégia militar que está bem concebida e com muita coisa para explorar. Assassínos, muita diplomacia, muitas geishas e muitos espiões fornecem a Shogun um bom motivo para o tornar num bom jogo militar e com muita imaginação. Brevemente numa loja ao pé de vós .....

Ground Control
(preview PC)

A indústria dos videojogos está, neste momento, um pouco estagnada em termos de criatividade. Poucos são os títulos recentes que não são uma recriação dos produtos do passado. Neste grupo também há aqueles que aproveitam da melhor maneira o legado do passado e tentam ir mais além num certo género de jogo.
No caso de Ground Control, este aparenta ter influencias de três jogos em particular: Dune 2, Command and Conquer e Warcraft 2. Mas é um daqueles títulos que quer ir mais além, pois apresenta desde já uma particularidade que o distancia da concorrência. Em Ground Control a componente estratégica situa-se na gestão das nossas tropas. Ao contrário do que é costume, não construímos veículos ou edifícios, tendo nós a função, como comandantes, de dar o melhor uso aos recursos que nos dão para completar as missões. Tudo isto resultará possivelmente no seguinte factor: o jogador é realmente obrigado a tornar-se num bom estratego e a pensar na melhor maneira de usar as tropas sob o seu comando. Ao contrário do que por exemplo acontecia em Command and Conquer, onde construir um bom número de veículos e tropas era quase sempre o suficiente para completarmos com sucesso uma missão.
Outra particularidade é que o terreno de jogo, totalmente em 3D, afecta o desenrolar dos combates, como por exemplo: Se subirmos a um monte temos uma melhor visibilidade para atingirmos o inimigo ou a possibilidade de aproveitar as sombras para esconder as tropas e avançar furtivamente no terreno. Estas dividem-se basicamente em dois tipos: unidades de combate e o APC. Este último é uma unidade móvel terrestre que tem uma importância vital no jogo, pois cura e conserta as outra unidades.
Falando muito resumidamente, Ground Control parece focar-se essencialmente na componente



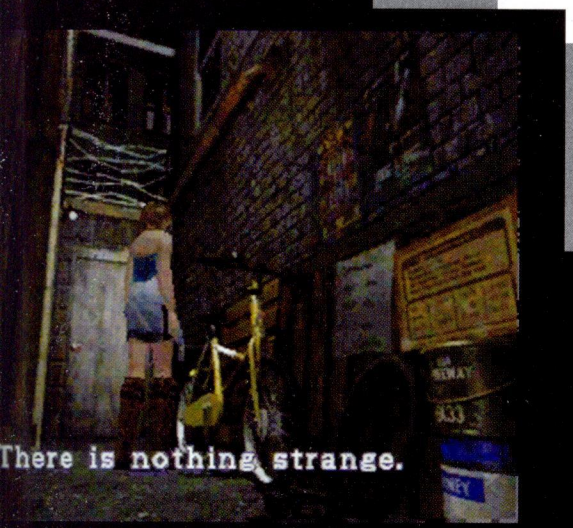
acção, assumindo desde logo um dinamismo e níveis de adrenalina mais elevados que os seus concorrentes. Neste título o jogador começa as missões logo no campo de batalha, havendo assim também a possibilidade de ocorrerem situações de bastante stress.
Após este primeiro contacto, fiquei com a (boa) impressão que Ground Control está no bom caminho para oferecer uma alternativa viável ao já muito saturado mercado de RTS (Real Time Strategy Games). Resta-nos agora esperar pela versão final.

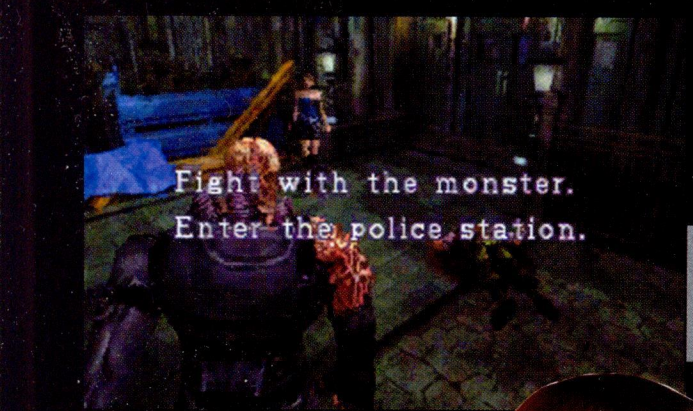
Miguel Santos

Ficha técnica

Data prevista para a sua saída- Verão
Editora- Sierra Studios
Distribuidora- Inforjogos

Resident - Nemesis





Colaboração do leitor André Gomes

24 Horas Antes de Resident Evil 2

Depois da explosão, vai em frente, sobe o caixote e desce daí. Há uma cena onde vais ter a um armazém a conversar com o gordo. Depois sobe as escadas e vai até ao Save Room. Aí apanha a chave que está a brilhar na parede. Usa essa chave para abrir a porta que está trancada na parte de baixo do armazém. Sai, anda pelo corredor e entra na porta. Depois de entrares na porta, verás que está uma porta perto do teu lado esquerdo. Entra e vai pelo corredor até chegares a uma porta. Esta porta vai ser forçada a abrir, por alguém que tenta escapar dos zombies. Mata os zombies e desce as escadas pela porta. Apanha o oil container em cima da mesa e a caçadeira, que está junto do morto.

Sobe as escadas de novo e vai pelo corredor que tem as ervas no chão (o da direita) e entra na porta. Neste sítio existem muitos zombies, por isso foge deles ou mata-os. Atravessa o caminho até encontrares umas escadas junto a um caixote. Sobe o caixote e apanha o 1º mapa e se quiseres apanhar algumas ervas, sobe as escadas. Desce do caixote e anda para a direita e entra na porta. Anda a direito até veres umas escadas pequenas. Desce e vai pelo corredor que vai dar a uma porta. Quando entrares no bar, há uma cena onde tu te encontras com Brad. O zombie vai atacar, mas não gastes balas, porque ele mata-o.

Depois apanha o lighter que está na mesa a brilhar. Combina o lighter com o oil container, para tornar o isqueiro utilizável. Sai pela porta de onde entraste. Vai pelo corredor e sobe as escadas pequenas outra vez. Vai para a direita e depois em frente. Aqui vais encontrar dois caminhos, vai pelo da esquerda e entra na porta. Este sítio está cheio de zombies, por isso tem cuidado! Nesta área há uma porta com uma espécie de ervas a cobrir a fechadura, usa o lighter, para queimar as ervas. Entra, vai a direito e se quiseres gravar o jogo, entra na porta à esquerda. Agora entra na outra porta.

Nota: Procura uma luz vermelha ao pé do Save Room, para depois não te esqueceres onde fica. Depois de entrares na porta vai para a esquerda (caminho onde se encontra uma boca de incêndio a deitar água). Entra no portão que vai dar à esquadra da polícia R.P.D.

Cena em F.M.V.

Nesta parte vai aparecer Nemesis e tu terás duas opções:
1ª Opção - Lutar com Nemesis (Ver C-1)
2ª Opção - Fugir para a esquadra da polícia R.P.D (Ver C-2)

C-1: Esta é a opção que eu recomendo, porque assim podes apanhar o cartão STARS do Brad (assim já não é preciso ir à procura do cartão de Jill), e no entanto não é preciso lutar com Nemesis (basta fugires para a esquadra). Segue para [CONTINUAÇÃO].

C-2: A Jill automaticamente vai fugir de Nemesis, entrando para a esquadra. Assim vais ter de procurar o cartão STARS de Jill. Segue para [CONTINUAÇÃO].

[CONTINUAÇÃO]
Na esquadra, se escolheste a 1ª opção, usa o cartão de Brad no computador (se escolheste a segunda opção, vais ter de encon-

Evil 3

"Após ter chegado ao fim deste jogo muitas vezes, decidi fazer a sua solução. Espero que seja útil aos leitores que estejam "enrascados" no jogo. O meu tempo foi 03:51:26 com 0 saves."
André

trar o cartão de Jill), e obterás um password (há quatro passwords diferentes: "0131"; "4312"; "4011" ou "0513"). Não te esqueças do 2º mapa, que está em cima da mesa. Aqui só há uma porta acessível, é a que está ao pé do computador.

Entra e mata os zombies que aqui se encontram. Explora este cenário, se quiseres apanhar algumas munições. Entra na outra porta existente e examina a gaveta que tem uma luz vermelha, para apanhares um cristal azul. No outro lado também há uma gaveta com uma luz vermelha, que para abrir, precisa do password que o computador te forneceu. Apanha agora a office key. Entra na outra porta e aqui há uma sala com um Save Room e a outra é onde apanhas o cartão de Jill. Sobe as escadas e mata os zombies. Vai pelo caminho e entra na porta. Abre a porta que precisa de usares a chave. Nesta sala apanha o lockpick e a arma no armário. Também podes apanhar um spray que está na mala pendurada à parede. Ao tentares sair, há uma cena. Agora sai da esquadra da R.P.D.

Ao desceres as escadas grandes, Nemesis vai aparecer com uma bazuca, por isso tem cuidado. Depois de saíres deste edifício, vai pelo caminho e abre a porta usando o lockpick. Anda pelo caminho entra na porta. Se andares para cima, verás uma mangueira (não tentes apanhar porque não dá). Segue para baixo e entra na porta. Estás numa grande área e acautela-te com os corvos. Anda pelo caminho e entra na porta. Encontras-te no parque de estacionamento, apanha os fios azuis que estão no carro a fazer faísca. Anda pelo caminho e entra na porta que conduz a um Save Room. Grava o jogo se quiseres. Sai pela a outra porta e vai pelo caminho e entra na porta. Aqui apanha o 3º mapa na parede. Vai em frente e haverá uma cena. Vai pelo caminho que não tem as escadas, porque aí apenas se encontra um elevador que necessita de uma bateria para funcionar. Aqui há dois caminhos, o de baixo vai dar directamente ao restaurante e o de cima a outros sítios. Decide que caminho queres ir (se escolheres um, vai dar cenas diferentes no processo do jogo).

Caminho A

Vai para baixo (para o restaurante) e usa o lockpick no armário que se encontra ao pé de uma porta no fim do restaurante (mais ou menos na cozinha). Apanha o crowbar. Usa o crowbar na escotilha que está no chão. Há uma cena onde conheces Carlos, um mercenário. O Nemesis aparece e terás duas opções:
1ª Opção - Descer as escadas pela escotilha (Ver C-1)
2ª Opção - Esconder de Nemesis (Ver C-2)

C-1: Depois de estares no túnel, há uma cena. Sai daqui pelo buraco na parede (podes subir pelas escadas, mas encontras Nemesis outra vez...). Segue para [CONTINUAÇÃO].

C-2: Jill e Carlos, vão tentar esconder-se de Nemesis e depois, Jill atira uma lanterna de óleo que faz fogo e com o contacto com o gás faz uma explosão. Nemesis desmaia, mas ele levanta-se rápido, por isso sai daqui. Segue para [CONTINUAÇÃO].

Caminho B

Vai para cima (para a porta). Vê o mapa e olha para o sítio onde diz Newspaper Office. Orienta-te pelo mapa até chegares lá. Entra na porta e empurra as pequenas escadas contra a máquina de bebidas. Sobe as escadas e carrega no botão. Desce e carrega no outro botão junto à parede. A porta abre-se e sobe as escadas e entra na porta. Vai em frente e entra na sala. Há uma cena com Carlos e depois Nemesis aparece. Terás duas opções:
1ª Opção - Saltar pela janela (Ver C-1)
2ª Opção - Esconder de Nemesis (Ver C-2)

C-1: Jill e Carlos saltam pela janela e acabam por cair na lixeira. Sai daqui e observa a cena. Segue para [CONTINUAÇÃO].

C-2: Jill e Carlos, vão tentar esconder-se de Nemesis, e depois Nemesis choca contra a janela. Ele desmaia. Sai do edifício e observa a cena. Segue para [CONTINUAÇÃO].

[CONTINUAÇÃO]
Antes de entrares na porta das traseiras do restaurante, há uma porta que leva a um Save Room. Vai aí e apanha a rusty crank. Agora tens de apanhar um cristal verde.
Se escolheste o caminho A, o cristal está no segundo piso do Newspaper Office. Se escolheste o caminho B, o cristal está no túnel debaixo do restaurante. Vê o caminho A se escolheste o caminho B ou vê o caminho B se escolheste o caminho A, para teres instruções de como chegar aos sítios onde se encontra o cristal verde. Confuso? Nem por isso.

Agora que tens o cristal verde em tua posse, vai ao sítio onde se encontra um grande portão verde, com um painel ao seu lado. Usa os dois cristais no painel, para abrir o portão. Depois de entrares, segue o caminho e ignora a porta verde. Vira à esquerda e entra na porta (canto superior esquerdo do ecrã). Segue o percurso todo e entra na porta. Segue o percurso todo outra vez (podes apanhar as ervas que se situam no chão) e entra na porta. Aqui encontram-se alguns zombies. Sobe o caixote e entra no teleférico pela porta de trás. Há uma cena e Nikholai é apresentado. Entra na porta do teleférico e há uma outra cena, onde Carlos dá-te um pequeno saco, que dá mais espaço para carregar objectos (útil no Heavy Mode - modo difícil). Apanha a wrench de um dos bancos do teleférico e destranca a porta da frente. Sai e vira à direita no sítio depois de ignorares porta verde. Segue o caminho e usa a rusty crank no buraco ao pé da porta. Oh partiu-se! Não faz mal usa a wrench para abrires a porta. Entra na porta e há uma cena (varia dependendo do teu progresso).

Procura uma máquina, onde terás que resolver um puzzle. É bastante fácil, basta carregares nos botões que não acendem. Agora apanha a machine fuel. Há uma cena e depois sai daqui. Há uma outra cena e depois sai deste sítio.

Cena em F.M.V.

Sai das bombas de gasolina e caminha até à porta verde trancada. Assustaste-te? Mata os zombies e entra nesta porta. Apanha o livro de pedra que a estátua tem. Lembraste da porta principal do restaurante? Volta aí e desce a rampa. Vira à esquerda e coloca o livro de pedra no orifício e retira a pedra azul ao seu lado. Volta à estátua e põe a pedra azul, para apanhares a battery. Lembras-te do elevador que precisava de uma bateria? Volta lá e põe a battery no painel e usa o elevador. Vai pelo percurso e entra na Electrical Substation. Aqui dentro vês duas "portas" ou "reactores". Activa o aparelho ao pé da porta trancada. Agora usa o outro aparelho para decifrares outro pequeno puzzle. Para abrires o reactor de 15v-25v, carrega High, Low, Low e Low. Para abrires o reactor de 115v-125v, carrega Low, High, Low e High. No reactor 15v-25v encontras um fuse que é necessário para activar o teleférico e no reactor de 115v-125v encontras uma arma no cacifo. Apanha primeiro o fuse. Sai e há um cena, onde haverão imensos zombies a quererem jantar. Escolhe uma das duas opções:
1ª Opção - Fugir (Ver C-1)
2ª Opção - Aumentar a electricidade para matar os zombies (Ver C-2)

C-1: A Jill "arromba" a porta que estava fechada e foge dali. Há uma cena (Depende do teu progresso). Segue para [CONTINUAÇÃO].

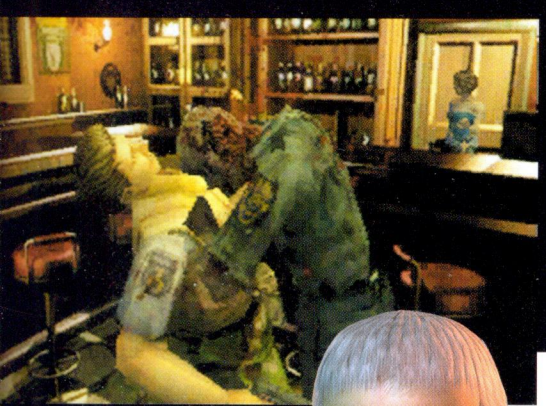
C-2: Esta é a mais "fixe" porque vê-se muito sangue... A Jill aumenta a electricidade e as cabeças dos zombies explodem! Segue para [CONTINUAÇÃO].

[CONTINUAÇÃO]
Vê se tens o fuse antes de te ires embora. Sobe pelo elevador e vê no inventário se tens a wrench que vai ser precisa. Lembras-te da mangueira que não dava para apanhar? Volta lá (é antes do grande espaço onde depois ias para o parque de estacionamento) e usa a wrench, para apanhares a hose.
Volta ao passado e recorda a luzinha vermelha ao pé do enorme fogo e segue para lá. Usa a hose, para apagar o fogo. Vai pelo caminho e entra na porta. Vai pelo corredor e entra na porta. Verás que está outra rusty crank à tua frente, apanha-a. Vai em frente e entra na porta para o Sales Office. Quando entrares, haverá uma cena. Procura o comando da televisão e usa-o. Vais ver um reclame da Umbrella e verás uma marca. Toma nota, isso é um password (a mim calhou-me ADRAVIL).

Ao lado do comando, está um computador. Usa-o e usa o password para abrires uma porta. Entra nessa porta e vai pelo corredor. Nas prateleiras, procura pelo car fuel. Sai deste sítio.

Cena em F.M.V.

Há uma cena, onde os zombies vão-te atacar. Para não desperdiçares balas ao matá-los, dispara contra as alavancas nos tubos, para deitar gás, assim os zombies morrem facilmente. Se estiveres interessado em obter munições extra, faz o seguinte: Volta à porta traseira onde entraste no bar e aí usa a rusty crank no buraco ao pé da porta fechada. Apanha as munições. Também se quiserem mais itens, podem voltar ao esconderijo do gordo, onde ele já "pifou", "bateu a bota", "morreu", como quiserem, para apanhar alguns itens.
Volta ao teleférico, mas primeiro vê o inventário e vê se trazes: fuse, machine fuel, car



fuel e os fios azuis. Combina o machine fuel com o car fuel para obteres combined fuel. Ao todo quatro objectos (dois para combinar e outros dois). Ao longo do percurso para o teleférico, vais encontrar vários obstáculos. No parque de estacionamento, o chão vai quebrar-se e tens duas opções:
1ª Opção - Levantar-se (Ver C-1)
2ª Opção - Descer o buraco (Ver C-2)

C-1: A Jill levanta-se rapidamente do buraco e consegue evitar que as caixas lhe caiam em cima. Segue para [CONTINUAÇÃO].

C-2: A Jill desce o buraco e consegue escapar das caixas. Vai pelo buraco e sobe as escadas. Vais ter à parte de fora (área grande) do estacionamento. Entra no parque de estacionamento. Segue para [CONTINUAÇÃO].

[CONTINUAÇÃO]
Na volta ao teleférico, Nemesis aparece (este "gajo" é mesmo chato!) e tu podes matá-lo ou fugir. Fugir é a melhor opção. Ainda tens um último obstáculo, o chão vai tremer e tu cais pelo buraco. Vai aparecer uma criatura gigante, mas não vale a pena matá-la, porque ela não morre. Tens de activar dois botões, rapidamente, para a criatura não te alcançar. Depois carrega no botão verde ao pé das escadas, para elas baixarem. Sobe as escadas. Agora podes voltar ao teleférico. Usa o combined fuel, o fuel e os fios azuis no painel do teleférico (na parte de trás). Há uma cena com Carlos. Vai para a porta da frente. Há outra cena. Agora Nemesis está dentro do teleférico. Vai para a porta, onde está Mikhail. Não desperdices balas, apenas vai para a carruagem da frente.

Cena em F.M.V.

Mikhail está morto e o teleférico está a perder controlo. O Carlos não consegue pará-lo. Tens duas opções:
1ª Opção - Saltar do teleférico (Ver C-1)
2ª Opção - Tentar parar o teleférico (Ver C-2)

C-1: A Jill encontra-se num quarto. Sai do quarto e volta a entrar. Anda um bocado e o quadro irá cair. Apanha a small key. Sai do quarto e vais ter ao Save Room. Sai do Save Room e vais ter ao Study Room. O Carlos aparece e fala contigo. Não há nada de importante aqui, mas toma nota da porta verde que não se abre. Vai pela outra porta e vais ter ao Main Hall. Apanha o 4º mapa da mesa. Vai por uma porta que vai dar à Dining Room (sala de jantar). Sai pela outra porta que há aqui. Esta sala tem um piano e mais nada de especial. Entra na outra porta e vais ter a uma capela (Save Room). Aqui apanha a ladder key. Volta ao Main Hall. Segue para [CONTINUAÇÃO].

C-2: O teleférico chocou num sítio perto da "mansão". A Jill levanta-se e vais poder controlá-la. Entra pela porta pequena, visto que as portas principais estão fechadas. Aqui entra na capela (Save Room) e apanha a chave que está no armário.
Agora vai para o Main Hall e apanha o 4º mapa que está na mesa. Agora entra na porta (Study Room) e entra depois na outra porta (Bedroom). Anda um bocado e o quadro irá cair e apanha a ladder key e volta ao Main Hall. Segue para [CONTINUAÇÃO].

[CONTINUAÇÃO]
Sobe as escadas, mas tem cuidado com os inimigos. Vai pelo corredor e entra na porta. Estás na "varanda" da mansão. Usa a ladder key no buraco debaixo das escadas, para as fazer descer. Sobe as escadas e se quiseres grava o jogo. Examina o aparelho musical à tua esquerda, e terás de resolver um puzzle. Este puzzle não tem solução, mas é fácil de resolver. Vais ouvir uma melodia e tens de carregar nos botões para igualar a melodia. Depois de resolvido, a placa dourada abre-se. Apanha a chave. Combina esta chave com a chave pequena, para formar a clock key. Apanha a silver gear localizada na prateleira. Desce as escadas e Nemesis aparece. Tens duas opções:
1ª Opção - Ligar as luzes para atrapalhar Nemesis (Ver C-1)
2ª Opção - Electrificar Nemesis (Ver C-2)

C-1: Jill liga as luzes, que atrapalham Nemesis e depois empurra-o. Nemesis dá um "malho" lá para baixo. Segue para [CONTINUAÇÃO].

C-2: Jill tira o cabo das luzes, que faz faísca e usa-o na água, para electrificar Nemesis. Segue para [CONTINUAÇÃO].

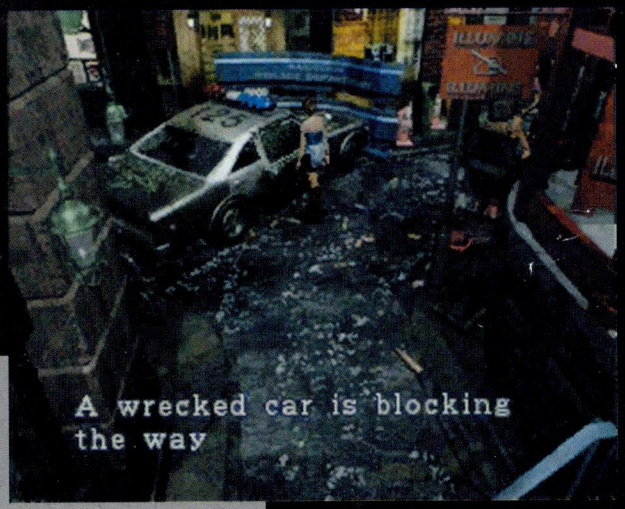
[CONTINUAÇÃO]
Vai para o Study Room (sala com porta verde fechada) e usa a clock key na porta verde. Entra e vai pelo corredor até chegares a outra porta. Entra e verás três estátuas com três pedras diferentes (branca, ouro e preta). Apanha as pedras e usa-as nos quadros. Isto é um puzzle que terás de resolver. Cada pedra em cada quadro aumenta ou diminui o tempo. Para resolver este puzzle, tens de pôr o tempo em 12:00:00 certas. Depois de estar resolvido, o relógio do quadro do meio abre-se. Apanha a gold gear e combina-a com a silver gear.
Volta ao sítio onde apanhas-te a silver gear e usa a combined gear no aparelho, para tocar o sino. Prepara-te para defrontares Nemesis. Desce as escadas.

Cena em F.M.V.

Há uma cena curta depois da cena em F.M.V. Agora Jill está infectada com o vírus.
Depois da cena prepara-te para matar Nemesis. Aconselho-te a usar o grenade launcher com as ice rounds (vê com se criam as ice rounds).

24 Horas Depois de Resident Evil 2

Depois de matares Nemesis, vê a cena e vais ter à capela. Agora estarás a controlar Carlos.



Solução

Combinações da Pólvora

Neste jogo há um item (acessível logo no princípio do jogo) , que permite criar balas. Também ao longo do jogo se apanha pólvora , para criar as balas. Aqui estão a descrição das combinações:

Nome da pólvora	Efeito com o item
A	Balas para a Handgun
B	Shells para a Shotgun
C	Balas para a Grenade Gun
A+C	Fire Rounds (Grenade Gun)
B+C	Acid Rounds (Grenade Gun)
C+C	Ice Rounds (Grenade Gun)
C+C+C	Balas para a Magnum

Vai à sala, onde resolveste o puzzle das pedras. Vai por detrás desta sala e empurra o sino (basta estar a carregar para a frente). Sai pela porta. Vai para cima, para o hospital. Vai em frente e prepara-te para conhecer um "amigo" teu - Hunter de Resident Evil 1. Mata-os ou foge deles. Entra na porta à direita (Save Room) e grava o jogo se quiseres. Sai pela outra porta existente nesta sala. Nesta sala, apanha o 5º mapa no "plácar" e o tape recorder na mesa.

Vai para ao pé do elevador e usa o tape recorder no sistema para poderes entrar no elevador. Agora vai para o piso 4F. Vai em frente e entra na porta. Vê a cena, onde vês Nikholai a matar um companheiro. Depois vai para a parte traseira desta sala e apanha a ward key. Sai desta sala e depois vira à direita. Entra na primeira porta. Aqui examina o password que o morto tem na mão e também vê a posição do armário. Sai desta sala e entra na segunda porta. Aqui empurra o armário na posição contrária do armário da outra sala. Por exemplo, se o armário da primeira sala estiver a nordeste, empurra o segundo armário para noroeste.

Depois disto o quadro abre-se e vê-se um cofre. Abre o cofre usando o password do morto. Apanha a blue vaccine. Agora volta ao elevador e vai para o piso B3. Segue o percurso e entra na porta. Estás no laboratório. Apanha um objecto do armário e usa-o na máquina (perto do Hunter que está dentro do tubo). Agora usa a outra máquina, para drenar a água dos tubos. Usa agora a outra máquina para resolveres um puzzle. A solução é: baixa a primeira alavanca; a segunda fica igual; baixa a terceira; baixa a alavanca A e deixa a B igual. Apanha a red vaccine.

Combina a blue vaccine com a red vaccine. Ao saíres desta sala os tubos partem-se e vais ser atacado pelos Hunters. Cuidado! Volta à sala principal do hospital e verás um cena. Se estiveres a jogar no Heavy Mode, tens 7 segundos para sair do hospital; mas se estiveres a jogar no Light Mode tens 19 segundos. Sai do hospital.

Cena em F.M.V.

Vai ao encontro com Jill, mas tem cuidado, porque Nemesis vai aparecer. Toma atenção porque se não voltares para ao pé de Jill, Nemesis vai ao seu encontro e mata-a. Game Over. Depois de chegares à capela, Jill e Carlos conversam. Depois da cena, vais controlar Jill. Prepara-te e traz munições e armas, mas mais importante ainda, traz o lockpick. Vai para o sítio onde tu foste para o hospital (depois de entrares na porta, onde empurraste o sino com Carlos). Aí usa o lockpick na porta que está trancada no meio do ecrã. Se quiseres grava o jogo. Apanha a park key que está na parede e arranja uma arma potente, porque podes encontrar Hunters ao longo do teu percurso. Sai do Save Room e usa a park key no portão que estão no lado direito do ecrã.

Aqui vai pelo caminho, até chegares a umas escadas, que conduzem para baixo. Desce as escadas, atravessa a ponte e entra na porta. Segue o percurso até chegares a um sítio com um morto. Apanha uma chave que se encontra no corpo do morto. Volta ao parque (sítio antes de desceres as escadas) e vai pela porta aí existente. Apanha o 6º mapa do quadro branco. Se precisares de ervas, encontram-se muitas no lado direito do cenário. Procura a máquina que controla a subida e descida de água. Quando a activares, vai ter de resolver um puzzle. A solução é a seguinte: move a peça preta primeiro, depois a branca, a preta, a branca, a preta e finalmente a preta. A água da "piscina" vai descer. Desce as escadas pela piscina. Segue o caminho e sobe as outras escadas, para chegares ao cemitério.

Vai pelo cemitério e usa a chave do morto na porta. Se não guardaste o isqueiro, vai buscá-lo na sala ao lado desta (na caixa). Apanha a barra de metal do armário. Usa o isqueiro na lareira e em seguida a barra de metal. Entra na lareira e em seguida apanha a gate key. Sai desta sala e vais-te encontrar com Nikholai outra vez.
Depois da cena, prepara-te porque vais ter de combater com uma criatura gigante. Usa as acid rounds (vê como se criam) para o matar. Reserva também algumas ervas. Sai da sala e anda um bocado para a frente no cemitério.

Cena em F.M.V.

Agora é que são elas! É aquele inimigo que já tinhas enfrentado. É um pouco difícil de matar, mas se não queres o matar com balas, andas às voltas, até ser mostrado um cena. Dispara contra o poste de electricidade para o matar. Sai deste sítio e volta para o sítio onde estava o morto (onde apanhaste a chave) e segue para baixo. Usa a gate key para abrir a porta. Entra e segue em frente para a ponte. O Nemesis vai aparecer.
Escolhe a 1º opção. Jill vai empurrar Nemesis para fora da ponte. Vai em frente e entra na porta. Aqui entra na única porta acessível (Save Room). Há uma cena e depois apanha a multi-purpose key do armário. Entra na outra porta que há aqui. Aqui vais ter de carregar nos botões, para activar e desactivar o vapores. Faz isto até conseguires chegar a uma máquina. Activa-a. Sai desta sala e sai do Save Room. Usa a multi-purpose key na porta trancada. Entra e apanha o 7º mapa na parede e apanha a system key. Vai em frente e vai para o elevador para baixo. Cuidado com os inimigos!
Sai do cenário onde está uma "piscina". Vai para baixo e segue o caminho pelo o túnel. Entra na porta (Save Room). Aqui apanha um item e entra na outra sala. Nesta sala usa o item na máquina. Vais ter de resolver um puzzle bastante complicado. Há várias soluções:
1 - A: 4 vezes direita; B: 2 vezes direita; C: 2 vezes esquerda
2 - A: 1 vez direita; B: 1 vez direita; C: 2 vezes esquerda
3 - A: 1 vez esquerda; B: 2 vezes esquerda; C: 2 vezes direita
4 - A: 1 vez direita; B: 3 vezes direita; C: 4 vezes esquerda

É um bocado complicado, mas se compreenderes a lógica é fácil. Agora abriste um porta ao pé do elevador. Volta tudo para trás até ao elevador. Leva o elevador para cima e entra na porta do lado direito. Há uma cena e agora usa a system key na porta. Há uma cena e vais ter de lutar contra Nemesis. Agora não podes fugir, vais ter de o matar. Depois de o teres morto apanha o umbrella cardkey que o morto deixou cair. Usa-o na porta. Entra.

Cena em F.M.V.

Agora verás que vão mandar um míssil para Racoon City para destruir o mal pela raiz. Volta ao sítio onde só havia uma porta acessível (depois de fugires de Nemesis na ponte). Usa o umbrella cardkey na porta que parece que tem uns riscos (cinzenta). Vai pelo percurso e entra na sala das comunicações. Há uma cena. Isto é aleatório mas se Nikholai ainda não morreu numa das cenas atrás, ele vai voltar com um helicóptero e vai tentar matar-te. Dispara contra o helicóptero ou continua a ler a solução. Desce as escadas e tira o que precisas da caixa (especialmente ervas ou sparys), porque vais enfrentar o último boss! Passa pelos zombies que estão deitados no chão e entra na porta.
Vai pelo caminho e entra na porta. Vai para ao pé do rail cannon e activa a máquina. Ela vai identificar os componentes e diz que falta as baterias. Empurra as baterias por ordem (um, dois e três). Deixa o rail cannon acertar em Nemesis para ele morrer facilmente. Sai desta sala pela porta aberta. Há uma cena e terás duas opções:
1ª Opção - Matar Nemesis (Ver C-1)
2ª Opção - Sai da sala (Ver C-2)

C-1: Jill automaticamente mata Nemesis. Sai da sala. Segue para [CONTINUAÇÃO].

C-2: Jill automaticamente sai da sala. Segue para [CONTINUAÇÃO].

[CONTINUAÇÃO]
Desce pelo elevador. Vai em frente e aprecia o fim!

ORIGINAL COMBO
a thousand hit !!!
RACCOO
POLICE

SUPER
JOGOS

Manga

"O meu nome é Elsa Juliana e sou uma grande fã da Super Jogos. Foi com grande pena que não houve continuação da vossa nova secção de Manga, e é por isso que mando a minha colaboração, para que a minha secção favorita possa durar por mais tempo.
O nº de imagens de Mangas que eu posso disponibilizar é bastante limitado. Como tal, espero que a vossa redacção consiga encontrar mais, para que nós, leitores, nos possamos regalar com essas fantásticas imagens.
Conto com a vossa ajuda."
Elsa

Da leitora Elsa Cunha

O que é?

Manga é, nada mais, nada menos, do que Banda Desenhada Japonesa. Vista como uma forma de arte única, congrega desenhos e textos numa conjugação harmoniosa para contar as mais incríveis histórias de acção, aventura, artes marciais, humor, etc., de uma forma espectacularmente atraente e cativante. E existem Mangas sobre quase todos os temas possíveis e imaginários (inclusive pornográficos). Actualmente, mais de 40% dos livros e revistas publicadas no Japão são de Manga.

Uma Breve História

A Manga teve a sua origem no século XVIII, pelas mãos do pintor Hokusai, e a quem se deve a origem do termo.
A palavra, composta por dois caracteres chineses , foi utilizada para designar uma série de caricaturas, que viriam a ser compostas em pequenas histórias e originar aquilo que conhecemos hoje como a Banda Desenhada Manga.
Desde os primeiros esboços, até ao surgimento do interesse de um editor pela publicação das obras, passou-se mais de um século. É então, em 1914, que pela primeira vez um editor chamado Kodansha, lança uma publicação mensal destinada a um público muito jovem.
Depois da Guerra, o Japão estava esgotado, mas finalmente livre das armas.
Foi nesta altura que a Manga pôde desenvolver-se verdadeiramente, tendo as publicações para as crianças conhecido um crescimento até então sem precedentes, destacando-se, assim, os primeiros actores com sucesso de vendas. Por volta dos anos 50, alguns títulos tiveram a sua versão televisiva e entraram no mercado dos jogos. Assim, a palavra Manga passou a designar tanto a Banda Desenhada, como o desenho animado japonês.
Hoje em dia, o público e os fãs de Manga continuam a aumentar, o que permitiu não só abrir caminho a muitos novos títulos, como a diversidade dos temas das histórias.
A Manga encontra-se definitivamente instalada em todos os países onde é publicada, sendo um dos maiores casos de sucesso e popularidade, a que actualmente se assiste.

A Cultura Manga

Actualmente existe uma autêntica Cultura Manga, complexa e múltipla. É composta por um universo de sinais e códigos particulares entre os membros dos grupos.
São verdadeiros fenómenos de adoração pelos personagens, histórias e autores a que se assiste em todo o lado onde a Manga é publicada, existindo mesmo um vocabulário próprio.

Heis mais algumas palavras Manga a juntar à lista já publicada na Super Jogos n.º 35:
- Otaku - no Japão, é um fanático que coleccciona o que alimenta a sua paixão.
- Shonen Manga - Manga destinado aos rapazes.
- Shôjo Manga - Manga destinado unicamente às raparigas
- Shonen Jump - famosa revista japonesa de Manga

Alguns Mangas

Apresento, agora, um pequeno resumo de alguns dos Mangas mis conhecidos (entre os quais alguns dos meus favoritos).

Ranma ½ - de Rumiko Takahashi

Ranma é um jovem perito em artes marciais. Tinha partido com o pai para a China para treinar, e foi precisamente lá, na região das nascentes malditas, que encontrou o lugar ideal. Ranma torna-se vítima de um espécie de maldição ao cair numa dessas nascentes: se molhado com água fria, transforma-se numa rapariga; se molhado com água quente, regressa ao normal.
Vê-se então obrigado a levar uma vida dupla, com a consequente multiplicação de problemas e equívocos.
Mas esta transformação não é única; quase todas as personagens de Ranma ½ visitaram a região das nascentes malditas.

Ghost in the Shell - de Masamune Shirow

Este, para minha grande pena, ainda não tive oportunidade de ler ou ver, mas ouvi dizer, por várias vezes, que é muito bom.
Se não estou enganada, a história passa-se no ano 2028, onde a par dos avanços tecnológicos as pessoas substituem partes dos seu corpo por elementos cibernéticos, capazes de melhorar as suas características pessoais.
Devido ao abuso dessa tecnologia por parte

Filmes Manga

Colaboração dos leitores Power Players

O Demónio De Overfiend (Urotsukidoji)

Duração: 108 minutos

Este filme é muito bom, e aconselhado a maiores de 16 anos.
UROTSUKIDOJI é uma série de banda desenhada japonesa, constituída por cinco episódios, a partir da qual foi criado este magnífico filme de animação cheio de acção , terror e erotismo.

Realizado por Hideki Takayama e tendo como designer Koichi Ohata, famoso pela sua participação em Genocyber e Macross 2, O Demónio de Overfiend é internacionalmente conhecido pela forma como a imaginação foi levada aos seus limites .

Reza a lenda do Estado de Cho-jin que existem três mundos, todos no mesmo espaço mas separados por diferentes dimensões. Nós vivemos no Mundo dos humanos, o Mundo da Carne e do pensamento. Para além disto , entramos na esfera do homem-besta, o Jyujin-Kai , criaturas de sangue e de paixões violentas. Mais além existe o domínio de Ma-Kai, monstros demoníacos que podem por em causa toda a realidade. Em cada 300 anos nascerá uma poderosa identidade, o Overfiend Cho-Jin, que derrubará as barreiras entre os três mundos, construindo um planeta tenebroso (A Terra da Eternidade).
Amano é um homem-besta que procura desesperadamente a fórmula humana (Cho-Jin) tendo que o fazer antes que Overfiend transforme os três mundos num só. Ninguém sabe quem é o Cho-Jin. Mas Amano com a ajuda da sua pervertida irmã (Megumi) não desiste de o encontrar.
Será que Amano descobrirá o Cho-Jin?
E, o que acontecerá se tal acontecer?
Não percam este grande filme!

Avaliação do grupo:
Nota- 98%

TEKKEN

Duração- 60 minutos

Este nem precisa de apresentação. Este filme fala-nos do grande poderoso Tekken.
Em cada Era surgem grandes guerreiros. A sua perícia ímpar, transforma-os em lendas que perduram para além do tempo.
Estão convidados para assistir ao "Grande Torneio do Punho de Ferro" onde os melhores lutadores de todo o mundo se reúnem e testam as suas capacidades para além de qualquer limite humano. Aqui o medo não existe e a hesitação mata!
Cada lutador tem um nome, e cada um uma grande história. Mas todos participam no "Grande Torneio" com um único objectivo em mente: reclamar Tekken.

Preparem-se para a maior aventura vídeo de todos os tempos , que vos arrastará para a mais sangrenta arena, do mais violento combate de artes marciais que alguma vez existiu!

Avaliação do grupo:
Nota- 90%

dos criminosos, houve necessidade de se criar um corpo especial de polícias preparados para responder à letra a esses criminosos - a Patrulha Especial Fantasma - sob o comando da Tenente Kusanag.

Samurai X

Esta história passa-se em pleno Japão do século XIX; mais precisamente no fim da Era Tokogawa, e início da Era Meiji.

Conta-nos a história de um antigo Samurai, Kenshin Imura, que na época mais sangrenta se tornou numa lenda, sendo conhecido pelo nome de Batussai, o esquartejador. No entanto os tempos mudaram, e a sua filosofia de vida também mudou. Agora é apenas um pacífico viajante, que se recusa a matar e só usa a espada para protecção, defendendo quem não se pode defender sozinho.

Vai-se juntando a um animado grupo de personagens que vai conhecendo ao longo da história. Vai também travar sérias e fantásticas batalhas contra inimigos verdadeiramente inquietantes. Esta é uma história muito interessante não só pelo conjunto extraordinário de personagens, mas também pela forma como é "encaixado" na história verdadeira do Japão.

Evangelion

No ano 2015 uma desconhecida criatura gigante, chamada Anjo, apareceu na Terra. Os Anjos possuem as mais variadas formas, desde monstros gigantes até uma espécie de "vírus" que ataca e comanda todos os circuitos eléctricos. Eles usaram o seu poder destrutivo para invadir a Terra e possuíam um campo magnético que neutralizava qualquer tipo de arma utilizada pelos humanos. Assim, uma agência especial chamada Nerv, criou uma máquina bastante complexa que necessita de um piloto humano, jovem e compatível com a respectiva máquina, que recebeu o nome de Evangelion. Este tem como objectivo destruir os Anjos, e é a última esperança de toda a humanidade. Ayanami Rei é a piloto do Eva-00. Ela é conhecida como a "primeira criança". O seu passado é um mistério, porque toda a sua história foi apagada. É uma pessoa pessimista, mas sobretudo muito calma; é misteriosa, e muito diferente das outras raparigas da sua idade.

Souryu Asuka Langley é conhecida como a "segunda criança" e é a piloto do Eva-02. É meia japonesa, meia alemã e tem muito orgulho em ser um piloto dos Evangelion. É muito competitiva e procura sempre ser a melhor do grupo.

Ikari Shinji é a nossa personagem principal e é o piloto do Eva-01. Apesar de ser o filho do comandante da Nerv, ele e o pai não se dão nada bem, porque ikari foi abandonado pelo pai quando ele era muito pequeno.

Tenchi Muyo

Esta é uma história com um enredo muito invulgar.

Passa-se tanto no Japão como no espaço, e tudo gira à volta do dia-a-dia de um estudante chamado Tenchi e de alguns "extraterrestres" que vieram de um espaço muito distante.

Aeka é uma princesa que passou 700 anos num sono de beleza para que, agora, possa viajar anos-luz à procura do seu irmão e do noivo, desaparecidos, e acaba por se apaixonar por Tenchi.

Sasami, irmã de Aeka, tem um passado misterioso e é uma fora-da-lei; sabe cozinhar muito bem e, tal como a irmã também se apaixona por Tenchi, embora às vezes pareça ser de propósito para irritar a irmã.

Mihoshi é uma desastrada, mas adorável, mulher polícia que, com a sua sorte, consegue ultrapassar todos os obstáculos.

Kiyone é a parceira de Mihoshi.

Ryo-oh-Ki é uma espécie de coelho adorável, que nasceu de um ovo e se transforma numa nave espacial.

X-BOX
A Consola da Microsoft

Por Luis Andrade

Pergunta: O que é a X-BOX ?
Resposta: A X-BOX é a futura consola de videogames da Microsoft.

P: Então, posso já ir comprá-la à loja?
R: Não! Espere! A X-BOX só vai sair de fábrica para as lojas em 2001, por isso não vá já comprá-la!

P: Disseram-me que a X-BOX iria trazer um disco rígido, é verdade?
R: Sim é verdade. Sabemos que hoje em dia os jogadores gostam de guardar os seus jogos para mais tarde recomeçar a jogá-los e seria bastante chato não haver nenhum espaço para essas gravações, por isso a Microsoft pensou em todos os jogadores e resolveu equipar a X-BOX com um disco rígido de 8GB.

P: Mas e a parte gráfica, como é que será ?
R: Bem, em relação às outras consolas a X-BOX promete superá-las em tudo o que se encontra já feito e o que virá futuramente. Quem irá tomar conta da parte gráfica da X-BOX é a Nvídia e sabemos que nesta parte da nova consola a Nvídia sabe fazer bem as coisas. Vejamos só que a placa gráfica terá a capacidade de gerar 300 milhões de polígonos, será que existe uma consola a gerar mais que a X-BOX?

P: Agora eu não percebo bem, então vai ter um processador, um disco rígido, uma placa de rede, mas... é uma consola ou um computador?
R: O.K. vamos esclarecer: a X-BOX é uma consola exclusivamente para jogar jogos de vídeo, mais sofisticada, mais potente mas é mesmo uma consola e não um computador.

P: Vamos poder jogar na internet com a X-BOX?
R: A X-BOX vem equipada com uma placa de rede de 100Mbps e um modem V90 por isso julgamos que de certeza vamos poder jogar os nossos jogos favoritos com os nossos amigos pela internet.

P: Mas porquê esperar até 2001, não podia ser comercializada já?
R: Podia se fosse possível sair já mas a Microsoft acredita que se fizer as coisas bem planeadas e com tempo para testes da própria consola pode vir a lançar a melhor consola de jogos por isso temos que ter paciência e esperarmos mais um pouco e, aliás um ano passa depressa!!!

P: Pronto já fiquei a saber que a X-BOX tem uma parte gráfica superior às outras consolas mas, ainda não estou bem convencido que vai ser a melhor. Será que me podem convencer?
R: Pois bem, sente-se e leia o seguinte ... a X-BOX com o processador Nvídia vai ter a capacidade de processar 10 mil milhões de operações... o triplo que a nova consola da Sonny. Ficou convencido?

P: E será que vai ter jogos, ou vamos ter que esperar pelos jogos?
R: Bem, estamos a falar da Microsoft e de jogos já vimos que eles percebem do assunto ou não se lembram do jogo Ages of Empire II? Além disso outras companhias já manifestaram a sua disponibilidade para produzir jogos para a X-BOX, a Electronics Arts, a Konami, a Eidos, a Acclaim e outras de certeza que se juntaram a estas.

Dreamcast : Será uma boa compra?

"Sim. Concerteza que é uma boa compra. É a melhor e mais rápida consola no mercado português (por enquanto)."
João

Opinião do leitor João Bento

Ora vejamos as suas características:

O processador (CPU)

O processador da Dreamcast é um dos melhores processadores actualmente no mercado. É extremamente rápido e eficaz, pois tem 128 bits e consegue efectuar cerca de 1.4 bilhões de operações por segundo. Esse processador chama-se Hitashi SH-4. É um excelente processador, pois dá às personagens movimentos suaves e realísticos, capacidades para pensarem, aprenderem e reagirem a situações que ocorram durante o jogo.

O chip 3D

O chip 3D da Dreamcast tem o nome de Chip Power VR CLX1, da empresa Nec/Videologic. Este chip permite aos programadores usarem funções gráficas tão avançadas como o z-buffering, anti-alising e o sombreamento gourad. Este chip ajuda o CPU a tratar de todos os efeitos gráficos mais espectaculares, proporcionando texturas complexas, efeitos de luz muito bons e uma brilhante profundidade de visão.

O GD-Rom

O GD-Rom é um leitor de cd's com discos de 1 Gb e uma velocidade de 12x. Como tem muito espaço de armazenamento, podem-se fazer grandes jogos e com gráficos super detalhados.

A memória

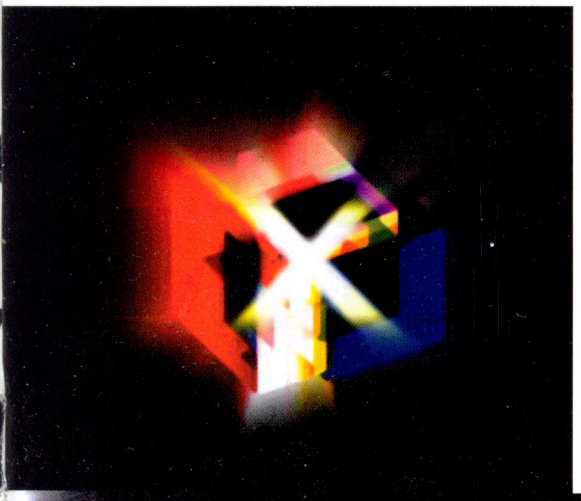
Ao todo, a Dreamcast tem 26 MB de memória - 16 MB de Ram principal, 8MB de vídeo e 2MB de áudio. Se formos comparar com a PSX, esta (a PSX) tem 2MB de Ram principal, 2 Mb de vídeo e 512KB de áudio.

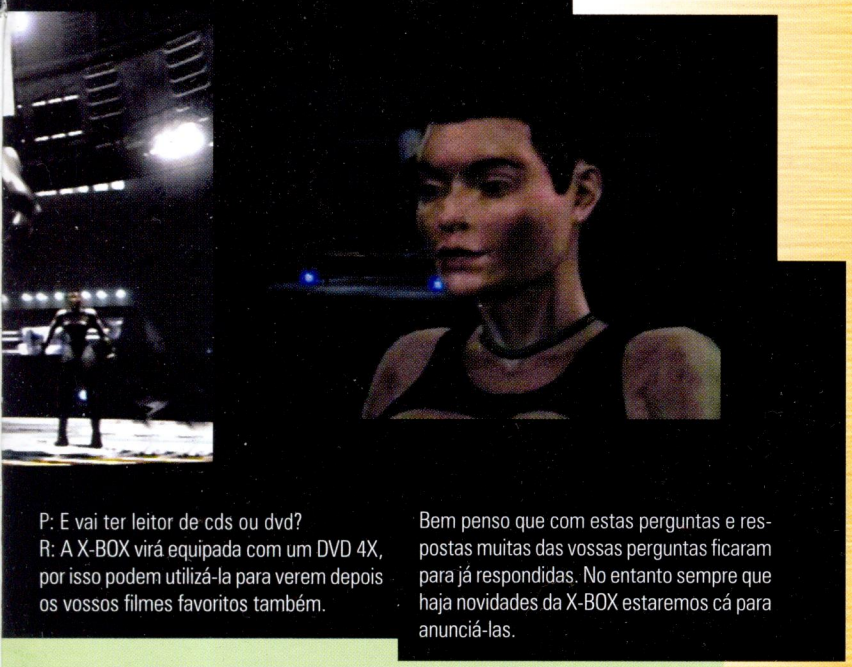
O chip de som

Este chip de som, cujo nome é AICA, da empresa YAMAHA, dedica-se ao proces-samento de com, com 64 canais de som e surround. Este chip dá a possibilidade de ouvir a aproximação do inimigo dos lados ou por trás, ou ainda ouvir um som mais alto enquanto mais se aproximar de si.

O modem

O modem que a Dreamcast tem integrada, tem uma velocidade de transmissão de dados de 33.6K por segundo(eu acho que é fraco) e permite aceder à internet grátis (só paga o custo de uma chamada local) no decorrer do ano 2000.





P: E vai ter leitor de cds ou dvd?
R: A X-BOX virá equipada com um DVD 4X, por isso podem utilizá-la para verem depois os vossos filmes favoritos também.

Bem penso que com estas perguntas e respostas muitas das vossas perguntas ficaram para já respondidas. No entanto sempre que haja novidades da X-BOX estaremos cá para anunciá-las.

Os acessórios

Dreamcast gun - Simula uma pistola e possui um gatilho de disparo, um controlo digital de direcção e dois botões digitais. Possui também duas entradas para o vibration pack e para ou VM.

Vga box - Esta caixinha adapta o sinal de vídeo da tv ao sinal rgb do computador, podendo assim a dreamcast ser ligada ao monitor.

Vibration pack - Este acessório vibra intensamente e dá para ligar ao comando e à pistola.

Race controler - É um volante profissional de alta precisão, que tem duas alavancas analógicas, quatro botões digitais e uma entrada para o VM.

Arcade stick - É um comando profissional para quem gosta de jogos tipo beat'en ups

Keyboard - É um teclado desenvolvido exclusivamente para a Dreamcast, para poderes conversar no mirc, escrever e-mails, etc...

Comando Dreamcast - Este espectacular comando, que já vem na compra de uma Dreamcast, adapta-se perfeitamente às mãos, dando um domínio total do jogo. Tem duas entradas para o VM e para o VP, cinco botões digitais, dois gatilhos, um manipulo e um botão direccional.

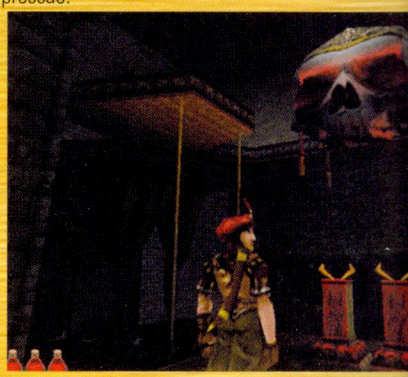
Cana de pesca - Esta cana de pesca ainda não está disponível em Portugal, e virá com o jogo de pesca Bassfishing (se bem me lembro) e vibra quando se apanha um peixe.

Prince of Persia 3D

(Continuação do número anterior)

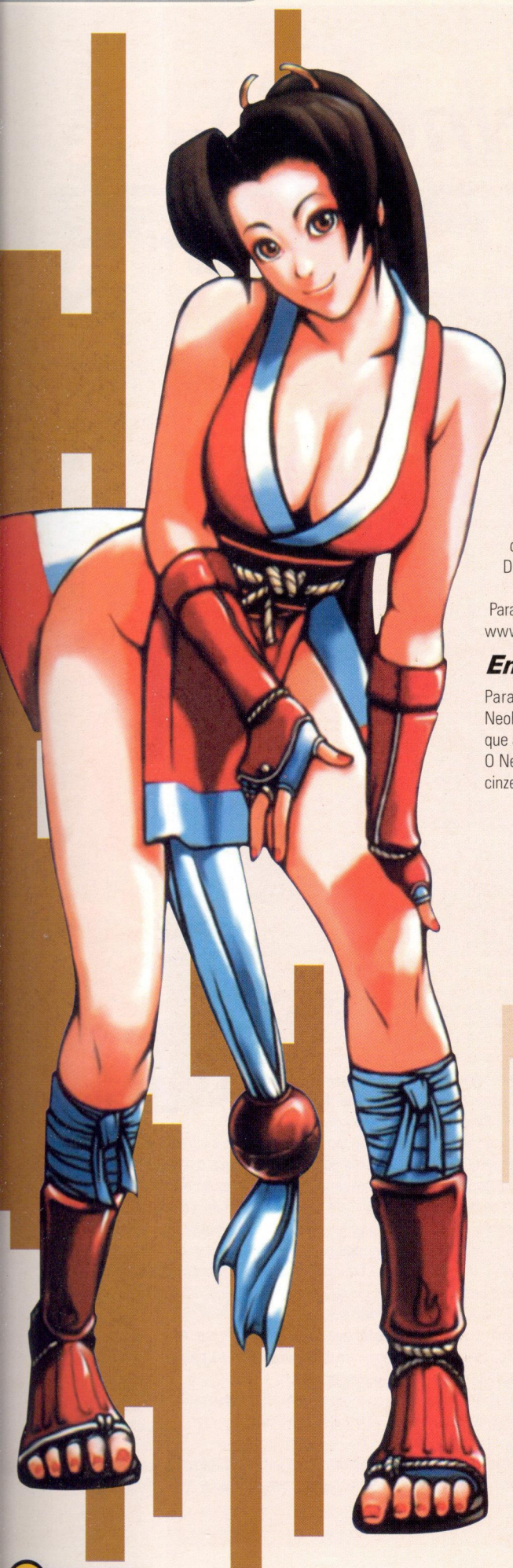
Interior do Palácio

Começa por ser atacado por um guarda e situado numa ponte estreita, terá que o matar. Terá que percorrer a ponte e avançar para o próximo edifício, vá até à sala octogonal.
Olhe em frente, o que vê....um parapeito mesmo na sua frente, uma passagem na sua esquerda que vai dar a um lago de água com um guarda e um portão que se encontra trancado, uma passagem pela direita que vai dar a alguns puzzles para se resolver, onde começar?
Comece pelo parapeito, suba-o, vire à direita e entre na próxima sala que contém na sua esquerda um prato de pressão.



Bem, tem agora um complicado puzzle para resolver, por isso se quiser e estiver cansado termine, faça um intervalo e depois mais fresco faça então o puzzle como deve ser.
Vamos começar?
Atenção... tem de ser muito rápido!!!
Está na sala que tem o prato de pressão na sua esquerda, fique de costas para ele, recue e coloque-se em cima dele. Vai ouvir um portão a abrir-se à sua esquerda, siga em frente a correr, caia do parapeito, vá para a sala das colunas armadilhadas, mesmo atrás de si existe outro prato de pressão, recue e coloque-se em cima dele. Logo de seguida corra para o meio das colunas, mesmo no meio das colunas, mesmo no meio e as armadilhas não se vão accionar.

Vire para a sua esquerda, e devagar aproxime-se da porta, a lâmina vai descer. Logo que a lâmina suba corra através da porta, siga pelas escadas e vire à esquerda onde tem uma passagem meio escura e uma abertura na parede. Salte para a corda do poço e suba para o parapeito acima, salte para o parapeito e entre na sala que tem armadilhas no chão.
Mate o guarda á direita e siga para o hall que vira para a direita e que vai dar a outra corda. Salte para ela e vá para o outro lado. Na próxima passagem á sua esquerda existe uma alcova que contém dentro uma poção de saúde. Vire e siga pela sua esquerda. Vai entrar numa sala circular onde o chão se vai abater aos seus pés, vai cair e vai ter que encontrar um bloco móvel que lhe vai dar oportunidade de fugir à armadilha do poço.
Está noutra sala agora e vai ter que saltar para cima, agarrar na beira do chão e ir para cima para a estrutura. Tem duas passagens, vá pela esquerda e vai ter a um interruptor que vai ter que accionar.
Volte para trás e entre na outra passagem, siga pelas escadas onde se encontra um prato de pressão que vai abrir um portão.
Está a vêr o lago?
Salte para dentro de água, sai dela e vá para as escadas e entra numa sala. Tem de matar o guarda, entre no portão que se abriu e veja o filme.
Descanse... por hoje!
(Continua próxima edição)



NeoGeo Roms

Colaboração de Bruno Pinto aka CyberClaw

Bem venho aqui falar de "todos" (todos os que encontrei na net e acho que não faltou nenhum à excepção do Prehistoric Islands 2 que ainda está a ser Dumpado) os Roms da NeoGeo.

Para retirar ROMs podes ir à minha página:
www.geocities.com/cyberclawx

Emulador a usar

Para começar, o emulador que eu recomendo é o NeoRageX, na minha opinião muito melhor e mais fácil que a MAME.
O NeoRageX tem uma lista de jogos (dos jogos totais) a cinzento estando assinalado a branco aqueles que estejam instalados. (Caso apareça um "?" antes do nome do jogo é porque o emulador ainda não foi testado, com esse jogo mas deve funcionar).
Também tem a possibilidade de se meter um pequeno preview no canto para se lembrar de como é o jogo. Pode emular ambos Arcade e Consola (maior parte dos roms dá para os dois modos mas alguns só funcionam num). Por estas razões eu acho que o NeoRageX é o mais indicado (para não falar em que a MAME tem um modo muito confuso de operar).

NeoRageX
http://home5.swipnet.se/~w-50884/emulator/rage.htm

Roms

À frente do nome do jogo estará entre parênteses o tamanho do jogo em megabytes.

A

Aero Fighters 2 *[ou]*
Sonic Wings 2 *[22,2]*

Um jogo de naves em que controlamos uma nave à nossa escolha. Todas elas têm tiros diferentes e especiais diferentes. Um bom jogo dentro do seu estilo, mas prefiro o Aero Fighters 3.

Aero Fighters 3 *[ou]*
Sonic Wings 3 *[7,78]*

Este jogo é igual ao seu irmão mais velho mas com uma melhoria de gráficos (e novas missões claro).

Alpha Mission 2 *[10,2]*

Um jogo de naves que se vê por cima. Este jogo como os outros tem power ups para as armas etc., mas tem uma inovação, podemos apanhar armaduras diferentes para a nave de modo a podermos fazer um ataque especial. Muito bom.

Andro Dunos *[2,46]*

Outro jogo de naves só que visto de lado, em que nós podemos mudar a arma que queremos usar entre 4. Nada de muito inovador.

Art of Fighting *[6,39]*

O primeiro jogo da saga Art of Fighting. É um jogo 2D ao estilo Street Fighter as personagens ficam "esmurradas" na cara e a sangrar(não é ao estilo de Mortal Kombat já que o sangue não salta, simplesmente vê-se os olhos a ficarem inchados passado 2 ou 3 socos na cara, etc.). Um bom ponto na minha opinião.

Art of Fighting 2 *[24,2]*

A continuação de Art of Fighting e para mim talvez seja o melhor já que no AOF3 tiraram os pormenores de sangue na boca e olhos inchados. Como neste ainda tem disso e os golpes estão muito superiores ao AOF1 este para mim é o melhor.

Art of Fighting 3 *[16,3]*

O 3º e último AOF (pelo menos até agora). Os truques e a perfeição de movimentos melhorou mas tiraram o que para mim o destinguia entre os outros jogos de porrada, os pormenores de sangue e inchaços nos olhos.

Agressors of Dark Kombat *[22,2]*

Um jogo de luta 3D em que os personagens podem mover-se para cima e baixo e apanhar coisas do chão. Nada de muito espectacular.

# #

2020 Super Baseball *(2,85)*

É um jogo de baseball (não a sério??) mas futurista. Podemos ter Homens, Mulheres e Robôs a jogar. Marcamos pontos que se converte em dinheiro para comprar-mos peças e melhor equipamento para os jogadores e robôs a meio do jogo. As armaduras podem-se estragar etc. Um jogo fixe (para mim o melhor de baseball)

3 Count Bout *(7,32)*

Um jogo de wrestling 2D muito bom (também tenho que admitir que tenho um fraco por jogos de Wrestling) onde se pode sair do ringue etc. "Tá fixe".

5 on 5 Mini Soccer - Pleasure Goal *(7,03)*

Outro jogo de futebol mas desta vez de salão. Encontra-se mal emulado.

8 Man *(2,81)*

Um side scroller (como Golden Axe e Streets of Rage). A qualidade é baixa e não o recomendo.

F

Fatal Fury *(3,98)*

Este é o Fatal Fury original onde só se podia escolher 3 lutadores mas tínhamos vários adversários, e nós escolhíamos para onde íamos (ficou assim para sempre no FF).

Fatal Fury 2 *(7,61)*

A continuação do FF. Aqui já podíamos escolher mais umas 4/5 personagens, e foi adicionado um segundo plano de luta para o qual nós nos podemos esquivar ou até mesmo ficar lá a lutar.

Fatal Fury Special *(10,9)*

Um jogo que saiu a seguir ao FF 2 e é igualzinho ao FF 2 só que tem mais personagens.

Fatal Fury 3 *(19,3)*

A melhor versão do jogo sem dúvida alguma (e a mais recente, já que há quem pense que FF 3 vem antes do FF Special. Não é assim, o FF Special é mais antigo que o FF 3). O 2º plano ficou agora só para esquivar, e os gráficos, os movimentos, a suavidade e os sons estão muito superiores.

Flip Shot *(6,75)*

É um jogo ao estilo de Pong para que o jogou só que desta vez são 2 jogadores numa arena com escudos a tentar tirar os mecos da baliza do adversário. Prefiro Wind Jammers.

Football Frenzy *(2,98)*

Mais um jogo de futebol.

Fight Fever *(6,06)*

Jogo de porrada 2D. Não acho que valha alguma coisa. Tem a arte de Taik Don Do (acho que é assim que se escreve). Baixa jogabilidade.

B

Bakatono *(2,46)*

Um jogo onde se joga o dominó chinês. Não, não é mahajong isso é diferente, neste jogo temos que ganhar ao adversário com as peças que temos. O jogo encontra-se mal emulado em certos sítios. Detestei.

Blue´s journey *(2,82)*

É um jogo de plataformas muito abébézado para o meu gosto. Salta-se anda-se dum lado para o outro e mata-se inimigos com uma folha. (?)

Blazing Star *(18,3)*

Mais um jogo que se vê a nave de lado mas neste podemos escolher varias naves e parece ser muito bom os tiros estão muito bem desenhados.

Breakers *(13,3)*

Outro jogo de luta 2D. Mas este tem uns efeitos de luz engraçados (saem uns raios de luz dos ataques).Claro que o B. Revenge é melhor, mas a diferença não é assim tão grande.

Breakers Revenge *(28,6)*

Continuação do Breakers, acho que está um pouco melhor a nível visual mas não há grandes alterações.

Burning Fight *(6,82)*

Mais um Streets of Rage mal clonado. O jogo está péssimo.

Baseball Stars *(7,18)*

Jogo de Baseball.Nada de espectacular.

Baseball Stars 2 *(7,18)*

Jogo de Baseball, tal como o primeiro. Nada de espectacular.

G

Galaxy Fight *(15)*

Um jogo de luta 2D futurista onde o melhor são as aparências que dá (os efeitos do PC a processar o nível etc.). Nada de especial.

Goal! Goal! Goal! *(6,72)*

Um jogo de futebol, emulado correctamente, mas onde nada se destingue demais. Continua a ser bom.

Ghost Pilots *(3,65)*

Mais um jogo ao estilo Aero Fighters 2. Só que mais antigo e só se tem um piloto com dois tipos de armas especiais.

Gururin *(0,86)*

Um jogo de puzzles que dá para entreter, ao estilo de colomuns, mas aqui nós não podemos virar as peças, apenas o tabuleiro de jogo. Engraçadito durante um bocado.

C

Crossed Swords *(2,67)*

Muita gente diz mal deste jogo só que eu gostei (apesar de se tornar repetitivo). Passa-se no tempo medieval e só temos que decidir se queremos andar esquerda ou direita (para esquivar de ataques), se queremos atacar ou defender , que tipo de ataque etc. Vê-se por trás do homem, e quando matamos inimigos ganhamos dinheiro para trocar por armas, etc.

Cyber Lip *(3,16)*

Um jogo de plataformas engraçadinho passado no futuro.

Captain Tomaday *(5,58)*

Um jogo de naves, isto é tomates, visto de cima. Muito colorido e divertido exceiente para crianças.

D

Double Dragon *(9,13)*

Jogo de luta com as personagens do DD. Não o acho muito divertido.

I

Irritating Maze *(13,2)*

Este jogo é mal emulado mas já o joguei nas arcades (salões de jogos) e é um estilo de puzzle que tens que percorrer com a esfera. Divertido.

K

Karnov's Revenge *(6,77)*

Simplesmente mais um jogo de porrada 2D.

King of Fighters 94 *(40,2)*

Um jogo de porrada 2D onde entram os melhores lutadores do universo NeoGeo, em equipas de 3.

King of Fighters 95 *(34,2)*

Igual ao 94 mas mais lutadores e melhores gráficos.

King of Fighters 96 *(22,8)*

Igualmente aqui.

King of Fighters 97 *(27,8)*

Aqui também.

King of Fighters 98 *(85,3)*

Igual aos anteriores mas mais lutadores e melhores gráficos.

King of Fighters 99 *(83,2)*

Para quem não sabe, o KOF 99 já se encontra emulado para NeoGeo. O jogo é belo. Agora temos 4 personagens para escolher para a equipa em vêz de 3. A 4ª será o striker que fará um ataque especial com a nossa personagem. Na altura em que escrevo isto, o jogo mais recente para a NeoGeo (em ROM).

King of the Monsters *(3,92)*

É um jogo de luta entre monstros gigantes onde podemos destruir os edifícios à nossa volta.

King of the Monsters 2 *(5,58)*

Igual ao KOTM1 mas agora só temos 3 monstros em vez de 6 para escolher e a jogabilidade é maior.

Kizuna's Enconter - Super Tag Battle *(16)*

Este é outro jogo de luta 2D muito aditivo. Temos que escolher 2 personagens para lutar e andamos para lá à luta quando quisermos vamos para (tag zone) e trocamos de personagem.

Kabuki Klash *(12,3)*

Uma tentativa de imitar o Samurai Shodown 4. Bom para principiantes.

J

Joy Joy Kid - Puzzled *(2,75)*

Um clone de tetris onde o objectivo é apagar umas linhas que estão já no nível desde que se começa com o objectivo de libertar um balão.

L

Last Blade *(21,1)*

Jogo de luta com espadas apesar do 2º estar melhor este continua muito bom. Na minha opinião nenhum deles compete com o Samurai Shodown 4.

Last Blade 2 *(69,2)*

Jogo de luta 2D com espadas e magias. Muito fixe mas, na minha opinião, não bate o Samurai Shodown 4. Tem personagens bem concebidas e os movimentos estão muito bem feitos até tem um lutador (o principal que sofre uma transformação semelhante à dos Super Guerreiros (do Dragon Ball Z).

League Bowling *(1,57)*

Aqui temos que jogar bolingue. E é só isso. Nada de ataques especiais nem nada disso só bolingue. (e umas animações divertidas pelo meio). Dá para 4 jogadores e é muito divertido.

Legend of Sucess Joe *(1,53)*

Um jogo de boxe onde andamos à porrada dentro e fora do ringue e ficamos marcados (ao estilo AOF2). Antigo e não o acho muito divertido.

Last Resort *(2,82)*

Mais um jogo de naves com vista de lado. Este inclui a clássica bola que anda à nossa volta que podemos lançar.

P

Puzzle Bobble *(3,51)*

Quem não conhece os 2 simpáticos dragões do Buble Buble? Neste jogo têm que resolver puzzles muito bom, mas a sequela é melhor.

Puzzle Bobble 2 *(8,2)*

A sequela a PB e tem um modo onde nós escolhemos o conjunto de puzzles seguintes. Tem uns gráficos muito bons e jogabilidade também boa (o que é que se pode melhorar num jogo tão simples?).

Panic Bomber *(3,56)*

Um jogo de puzzles com os personagens do BomberMan. Os puzzles são ao estilo do Colomuns.

Power Spikes 2 *(3,8)*

Já ouvi dizer mal do jogo mas eu gosto porque é uma sequela a um jogo de Volei da SNES, o Hyper Volei. Temos ataques especiais etc. Eu gosto.

Pulstar *(42,2)*

Mais um jogo de vista de lado com naves. Este também tem os seus ataques especiais etc.

Puzzle D Pon *(0,75)*

Uma nitida cópia de Puzzle Bobble. Jogabilidade pior.

Puzzle D Pon R *(0,76)*

A continuação do clone, mas a diferença não salta à vista.

M

Magician Lord *(2,73)*

Um plataformas em que somos um mágico com a capacidade de nos transformarmos em animais. Pouco jogável.

Magical Drop 2 *(3,51)*

Jogo de puzzles semelhante ao puzzle bubble mas com uma mecânica diferente. Gosto.

Mahjong *(5,18)*

O tradicional jogo chinez Mahjong.

Magical Drop 3 *(8,3)*

A continuação do MD2. Agora as personagens estão mais bem desenhadas e animadas.

Money Puzzle Exchanger *(5,15)*

O objectivo deste jogo é um bocado esquisito. Temos que juntar trocos do mesmo valor para transformar num valor maior. Por ex. juntamos 5 moedas de 10 e elas transformam-se numa de 50, juntamos 2 de 50 e transformam-se numa de 100, etc.

Minasan *(2,03)*

Outro jogo com as preças de dominó chinês. Continuo a não achar graça a este tipo de jogos.

Metal Slug *(12,6)*

O jogo pelo qual eu comecei a sacar ROMs da NeoGeo da net. Este jogo de plataformas é soberbo, podemos até entrar em tanques. Está muito bem feito.

Metal Slug 2 *(16,9)*

A continuação do MS mas agora com mais veículos, armas e unidades para escolher. Excelente.

Metal Slug X *(27,4)*

Um remake do MS2 onde os sons e os gráficos melhoram substancialmente. Também há uma pequena diferença aqui e ali.

Mutantion Nation *(3,66)*

Outro clone de Streets of Rage. Aqui distingue-se os ataques especiais, que mesmo assim deixam algo a desejar. Só tem um botão de ataque e mal usado.

R

Real Bout Fatal Fury *(49,2)*

A continuação do famoso Fatal Fury 3. Dá continuação ao jogo com melhores gráficos, etc.

Real Bout Fatal Fury 2 *(29,9)*

Continuação do RBFF. Melhores gráfico, etc.

Real Bout Fatal Fury Special *(49,2)*

Continuação do RBFF2. Este muda um coto as apresentações do nível e tem níveis originais como por exemplo uma praia.

Q

Quiz King of Fighters *(8,26)*

Um jogo que faz perguntas sobre o King of Fighters. ah e está em Japonês. :(

Quest for Jong Master *(5,18)*

Jogo de mahjong.

Ragnard *(44,2)*

Jogo de luta 2D com os bonecos 3D. Não acho que o resultado tenha sido assim tão bom porque os ataques continuam 2D.

Riding Hero *(3,45)*

Um jogo de motas onde andamos a comprar peças etc. com o dinheiro das corridas. O jogo tem problemas de emulação.

Robo Army *(5,75)*

Outro clone de Streets of Rage.

N

Nam 1975 *(2,88)*

Este jogo saiu para a velha NES e foi muito bom. Quando o fizeram para a NeoGeo podiam tê-lo posto melhor... Vemos um homem por trás e temos que nos esquivar das balas e granadas e enquanto isso controlamos uma mira no ecrã que é para onde vamos disparar.

Neo Mr.Do *(7,25)*

Quem não conhece os jogos do Mr.Do . Neste o estilo de jogo faz lembrar o DigDug ou o SupaPlex a andarmos a fazer "túneis". Muito bem animado.

Neo Bomberman *(4,86)*

É o BomberMan. Que mais à para dizer, podemos montar alguns do animais capturados. Mas continua o mesmo tipo de jogo (velho mas bom).

Neo Drift Out *(4,86)*

Este jogo teve versão PC e é um jogo de Rally em que os carros têm um tamanho considerável (no bom sentido). A jogabilidade está boa.

Ninja Command *(3,32)*

Um jogo de ninjas ao estilo scroll up (sim aqui eles vão andando para cima). Nada de mais.

Ninja Combat *(3)*

Outro clone de Streets of Rage mas com uns gráficos piores.
Uma inovação, vai-se apanhando novos amigos pelo caminho.

Ninja Masters *(18,6)*

Um jogo de luta 2D. Não direi que tentou imitar o Samurai Shodown 4 porque não acho que tentou. Este tem o seu próprio estilo.

Neo Golf Masters *(8,89)*

Outro jogo de Golf.

O

Over Top *(11,8)*

Este é um jogo de corridas mesmo muito bom. Temos que dar uma volta ao circuito que infelizmente é só um, mas é enorme e existem atalhos, etc. Antes de nos pormos à estrada temos que escolher o nosso veiculo que vai ter vantagens e desvantagens em certas partes do terreno. Mesmo muito bom.

S

Savage Reign *(12,6)*

Um jogo inovador de luta 2D onde podemos subir para cima de casa e agarrarmo-nos a postes etc. Muito bom.
Os personagens são do Kizuna Encounter Super Tag Battle.

Shock Troopers *(17,9)*

Está muito melhor que o 2. mesmo sendo mais velho. É um jogo muito bom e sólido com uma vista por trás do boneco.

Shock Troppers 2 - 2nd Squad *(27,8)*

Este jogo perdeu algo que não sei o que foi mas que perdeu perdeu. O primeiro é muito melhor.

Samurai Shodown *(7,96)*

O primeiro de uma série de 4 (5 com o RPG). Este jogo de porrada 2D é muito bom para a sua altura mas claro o SS4 é o melhor.

Samurai Shodown 2 *(13,8)*

Uma continuação sólida, mas o 4 é que mostra todo o seu potencial.

Samurai Shodown 3 *(15,5)*

Mais uma vez um jogo excelente o melhor na sua época.

Samurai Shodown 4 *(21,6)*

"O Jogo de luta". Simplesmente o melhor. Sangue (com um truque), perde-se a espada, ataques de fúria, dois tipos de personagem (ágil ou bruta) e por fim fatalidades!! Sim, fatalidades de abrir o personagem ao meio, etc. Basta que o último toque seja leve (e que o sangue esteja activado) e aparecerá uma combinação no topo do ecrã que se tem que executar rapidamente. Um jogo excelente.

Super Dodge Ball *(6,96)*

Um jogo muito bom de "mata". Temos que tirar a energia do adversário mandando-lhes com uma bola e com especiais. Jogo muito bom.

Sengoku *(3,55)*

A NeoGeo repetia-se muito nos géneros, e aqui está mais um jogo de scroll horizontal (não, não tem nada a ver com o SonGoku do Drago Ball).

Sengoku 2 *(6,66)*

Há quem lhe chame continuação mas eu digo que é o mesmo jogo, os mesmos níveis com gráficos melhorados.

Soccer Brawl *(3,1)*

Um jogo de futebol futurista em que temos chutos especiais armas etc. Um óptimo jogo.

Spin Master *(3,86)*

Um jogo de plataformas em que somos um "gringo" com um yo-yo para matar os inimigos.

Super Sidekicks *(6,75)*

Outro jogo de futebol mas encontra-se mal emulado.

Super Sidekicks 2 *(6,53)*

Tal como o seu irmão mais velho encontra-se mal emulado.

Super Side Kicks 3 *(9,52)*

Mal emulado também.

Super Side Kicks 4 - The Ultimate 11 *(13,2)*

Este igualmente.

Stakes Winner *(3,21)*

Jogo de corridas de cavalos. Muito original.

Stakes Winner 2 *(22,2)*

Um jogo em que controlamos um cavalo no hipódromo e podemos comprar selas melhores, etc. Mesmo muito bom.

Street Hoop *(5,66)*

Um jogo de basketball com cestos especiais. Jogabilidade excelente. Jogo muito divertido.

Super Spy *(6,89)*

Um in-your-face? Na NeoGeo? Pois é. Este jogo é mais ou menos um in-your-face só que é ao estilo só "olhas em frente". Não deixa de ser bom.

T

Top Player Golf *(7,75)*

Um excelente jogo de golf (para quem gosta isto é).

Top Hunter *(6,71)*

Um jogo de plataformas com profundidades entre as quais podes trocar quando se deseja. É acima da média.

Twinkle Stars Sprites *(9,19)*

Um jogo de puzzles esquizito mas divertido. Temos que eliminar os nossos inimigos com uma mini nave para eles irem atacar o nosso adversário.

Trash Rally *(5,75)*

Um jogo de rally com os carros mais ou menos do tamanho de micro machines.Muito divertido já que é um Dakar.

V

View Point *(3,86)*

Um jogo de naves com vista exométrica. É tudo, o que tem de especial é ter a vista exométrica.

Voltage Fighter - Gowcaizer *(23,2)*

Um jogo de porrada em que temos um personagem dentro de uma armadura. Quando ganhamos um combate podemos ficar com um truque do adversário caso queiramos.

Z

Zed Blade *(4,91)*

Mais um jogo de naves com vista de lado. Este tem uma excelente banda sonora.

W

World Heroes *(5,54)*

O primeiro de uma série de jogos 2D de porrada travados dentro de gaiolas ou arenas.

World Heroes 2 *(8,62)*

Sequela. Nada de inovador.

World Heroes 2 Jet *(10,5)*

Mais lutadores e níveis.

World Heroes Perfect *(36,2)*

Vira o disco e toca o mesmo. Novos lutadores e níveis.

Wind Jammers *(3,85)*

Um jogo excelente. Simplesmente genial. O objectivo é meter o disco na baliza do adversário com ataques especiais etc. Joga-se um contra um. Dos melhores.

Waku Waku 7 *(11,2)*

Outro jogo de porrada. Um bocado acriançado mas tem fama. Não gosto muito.

Onde se pode ir buscar ROMs?

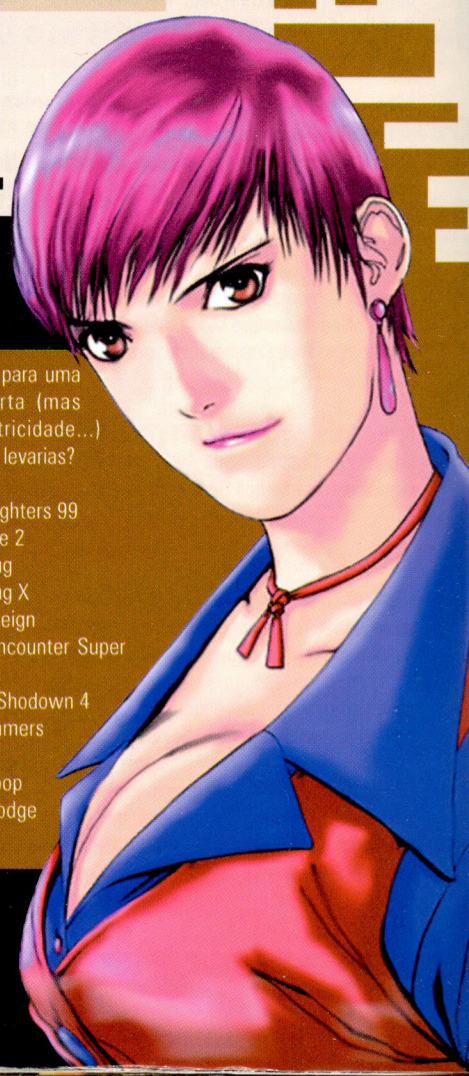
Eu tenho a minha pagina com links directos por isso se quiseres vai a: www.geocities.com/cyberclawx

Caso não tenha um link para um ROM que queiras, pede-me pelo mail indicado na página (que é cyberclawx @hotmail.com) e eu vejo o que posso fazer.

Aviso
Alguns dos ROMs poderão dar uns sons esquisitos. Isto é porque ainda não estão completamente "dumpados". Têm que ir a um site procurar por "sounds" fixes. Outros roms poderão dar erros gráficos (por exemplo no Super Side Kicks 4 a linha de marcação do campo não existe e tu passas de cima para baixo). Isto deve-se ao emulador ainda não saber como emular esta informação.

Se fosses para uma ilha deserta (mas com electricidade...) que ROMs levarias?

- King of Fighters 99
- Last Blade 2
- Metal Slug
- Metal Slug X
- Savage Reign
- Kizuna Encounter Super Tag Battle
- Samurai Shodown 4
- WindJammers
- Over Top
- Street Hoop
- Super Dodge Ball



Playstation

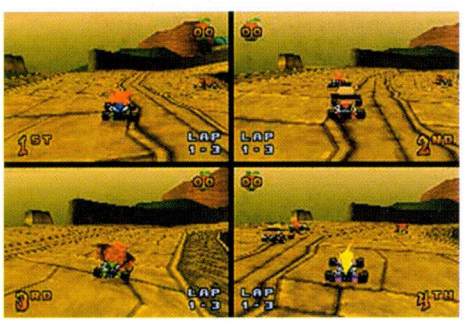
Da leitora Filipa Cardoso - Tondela

Ace Combat 3

Nível Secreto - Para terem acesso a este nível, o Mission Simulator, terão de chegar cinco vezes ao fim do jogo e verem os cinco diferentes finais. Quando chegarem ao quinto, vai aparecer o Mission Simulator.

Crash Team Racing

Demo Spyro 2 - Vão até ao ecrã de Title Page/ New Game e carreguem em L1+R1 e baixo, circulo, triângulo e direita.



Nave secreta - Para acederem à nave Secreta do Nitros Oxide, terão de possuir as quatro Boss Keys.

Arranque Turbo - No início das corridas podem passar à frente de todos os concorrentes. Basta carregarem no botão de aceleração mesmo antes da luz verde acender.

Seleccionar o Crash Falso - Terão de vencer a Purpie Gem Cup, no modo aventura. Para terem acesso a esta taça, precisarão de ter recolhido 5 cupões CTR.

Battle Arenas Secretas - Para terem acesso as battle arenas secretas terão de ganhar as 4Cup Races, no Arcade Mode, em cada um dos modos de dificuldade: Basement Level (Hard); Parking Lot (Easy); The North Bowl (Medium).

Escolher Komdo Joe - Terão de ganhar a Blue Gem Cup no Adventure Mode. Atenção: para correrem na Blue Cup, terão de arranjar os 5 passes azuis.

Correr Como Papu Papu - Terão de vencer a Green Gem Cup, no modo Aventura. Para lá chegar precisarão dos 5 bilhetes verdes.

Croc 2

Menu de Dicas - Vão até ao ecrã principal e carreguem em L1 e simultaneamente em triângulo, esquerda, esquerda, direita, quadrado, cima, cima, esquerda e circulo. Quando começarem a jogar carreguem em L2+R2 e por magia aparece o menu de dicas.

Cristais infinitos - No ecrã principal, pressionem L1 e carreguem simultaneamente em: quadrado, quadrado, círculo, baixo, esquerda, direita, esquerda e direita. Quando estiverem a jogar, carreguem durante alguns segundos em quadrado e ficarão com 100 cristais. Para ficarem com mais 100 cristais, repitam as vezes que quiserem.

Vidas infinitas - No ecrã principal carreguem em: L1 + círculo, baixo, esquerda, cima, direita, triângulo e baixo.

Dino Crisis

Passwords das Portas DDK
1) Chief Room: HEAD
2) Porta da entrada principal: NEWCOMER
3) Hall B1: LABORATORY
4) Sala do computador: inserir o Key Card e a Regina vai pedir ajuda a Gail. Usar agora o DDK Disc e inserir: ENERGY
5) Rest Station Room: WATERWAY
6) Sala dos chips B2: STABILIZER
7) No armazém: DOCTORKIRK

Nova Roupa - Se conseguirem chegar ao fim do jogo em menos de oito horas, vão ter direito a novas roupas quando voltarem a jogar.

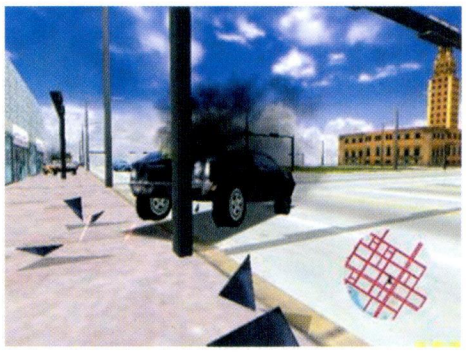
Mulher das Cavernas - Mas se são nabos e não conseguem acabá-lo em menos de oito horas, então tenham atenção: quando acabarem o jogo com a Regina, ela terá dois novos fatos (Battle Type e Army typc). Se voltarem a jogar e tiverem paciência de chegar ao fim novamente com a Regina, ela terá mais dois fatos. O quarto fato vai transformá-la numa mulher das cavernas. Quando verificarem as vossas armas foram substituídas por armas pré-históricas.

Driver

Vão até ao menu principal e insiram estes códigos. Se a dica entrou vão ouvir um som. Para activarem a dica têm de ir ao menu de dicas.

Invencibilidade - Pressionem rapidamente: L2(2), R2(2), L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1(2)

Ausência de polícia - Pressionem rapidamente : L1, L2, R1 (4), L2(2), R1(2), L1(2), R2



Mini-carros - Vão até ao menu principal e insiram estes códigos. Se a dica entrou vila ouvir um som. Para activarem a dica têm de ir ao menu de dicas.
Depois pressionem rapidamente: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2(3).

Ecrã de pernas para o ar - Vão até ao menu principal e insiram estes códigos. Se a dica entrou vão ouvir um som. Para activarem a dica têm de ir ao menu de dicas. Depois pressionem rapidamente: R2(2), R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2(2), L2, R2, L1.

Final Fantasy VIII

Limit Breaks Mais Rápidos - Quando a vossa energia estiver muito baixa, nem sempre terão direito a um limit break. Mas se carregarem repetidamente em círculo, rapidamente será activado.

Nascar 2000

Acesso aos Corredores Lendários - Seleccionem Car Highlight e em menos de 4 segundos insiram:
Alan Kulwicki - L1, R1, L2, R2, quadrado, R1, L1, R2, L2, circulo
Benny Parsons - L1, R2, R1, L2, quadrado, R2, L1, R1, L2, circulo
Bobby Allison - L1, R1, L1, R1, quadrado, L2, R2, L2, R2, circulo

Pneus com Picos - No ecrã principal vão até Car Setup e carreguem simultaneamente em L1, L2 e Select. A opção Spike Tires aparecerá de seguida.

NHL 2000

De Castigo - Quando começar uma luta entre dois jogadores, não façam nada Estejam quietinhos, e assim o outro tipo ficará de castigo durante 5 minutos.

Adversário Sem Guarda-Redes - Comecem a jogar e pausem. Vila até à opção de mudança de controlos e fiquem a controlar o adversário. Agora retirem o guarda-redes. Tirem a pausa e voltem a metê-lo. Mudem novamente o controlo para a vossa equipa, tirem a pausa e agora o guarda rodes do adversário vai desaparecer.

Acesso à Equipa Ea Sports - Comecem um jogo de exibição e carreguem em: L2 e R2.

Jogadores 99 - Para terem acesso ao secreto jogador com o número 99 na camisa, façam o seguinte: Criem um jogador e dêem-lhe como nome Wayne Gretzky. E já está.

Time Outs Limitados - Quando estiverem a jogar e o árbitro apitar, carreguem em Start, vila ao Strategies, e carreguem em Time Out. Agora pressionem Triângulo, voltem para trás e carreguem em X. Façam isto até a vossa linha estar cheia.

Chatear os Adversários - Assim que marcarem um golo, ou após uma luta, mantenham pressionado triângulo e os espectadores vão rir e gozar com os adversários.

Point Blank 2

Pontos Extra - No Endurance Mode, no Point Blank Castle Mode, vão ver pássaros e OVNIs, enquanto estiverem a subir para o castelo. Se dispararem contra estes objectos vila receber pontos extra.

Ready 2 Rumble

Ganhar Energia - Sempre que forem parar ao chão, carreguem rapidamente em X, quadrado, triângulo e círculo. Se tudo tiver corrido bem, vão ficar com a energia no máximo.

Nova Maneira de Ganhar Energia - Quando tiverem deitado o adversário ao chão, poderão ganhar energia: basta carregarem rapidamente em: x, quadrado, triângulo e circulo.

Spiro 2

Orb Secreta na Summer Forest - Para recolherem a orb que viram junto ao último pilar no Hunter's Chaílenge, terão de regressar até ao portal que dá acesso ao Glimmer e mergulharem no lago. Sigam o caminho, subam as escadas e já devera-o ter a orb à vossa frente.

Tarzan

Escolha de Nível - No menu principal carreguem em: esquerda, esquerda, direita, direita, cima, baixo, esquerda, direita, cima, cima, baixo e baixo. Desçam o cursor, e a seguir ao "load game" vai aparecer uma opção chamada "cheats". Seleccionem-na com X e escolham o nível da vossa preferência Encontrarão níveis extra se carregarem em direita.

Menu de Aldrabices - Vão até ao menu "cheat". Agora carreguem em L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Deverão ter ouvido um som de confirmação. Comecem a jogar e pausem. Como que por magia vai aparecer o Cheat Menu, onde podem, entre outros bombons, ter vidas infinitas.

Tomb Raider IV: The Last Revelation

Localização dos crânios dourados no nível de treino:
- O primeiro crânio encontra-se logo no princípio do lado esquerdo
- O segundo encontra-se junto da água, por debaixo do local onde nos dão instruções para darmos o primeiro salto
- O terceiro esta debaixo da zona dos saltos
- O quarto está na água, na zona do treino da natação
- O quinto está junto ao local onde encontrara-o o pacote Armas, munições e itens ilimitados:

Quando estiverem a jogar dirijam-se exactamente para Norte. Vila ao ecrã do inventário e verão que o compasso está praticamente transparente.
Seleccionem o "Small Medipack". Agora carreguem simultaneamente em R1 + R2 + L1 + L2. Agora alinhem o compasso pelo Norte e carreguem em Cima. Se tudo correu bem, deverá aparecer "UNLIMITED INVENTORY ITEMSIWEAPONS/AMMO!!" No entanto as armas só aparecera-o quando saírem deste écran e voltarem lá.

Passar de nível - É bastante difícil e provavelmente vão ter de a introduzir dezenas de vezes, até conseguirem obter o resultado pretendido. Virem a Lara exactamente para Norte. Vão ao ecrã de inventário e o ponteiro da bússola tem de estar mesmo no norte.
Depois vão ao load e carreguem em: L1+L2+R2+R1+Cima. Agora carreguem em triângulo. Saiam desse ecrã e deverão ir parar a outro nível.

007 - Tomorrow Never Dies

Acesso a Todas as Armas - Pausem e carreguem em: Select (x2), Círculo (x2), L1 (x2), R1 (x2). Se a dica entrou, o jogo recomeça de imediato.

Escolha de Nível - No menu principal carreguem em Select (x1), Círculo (x1), L1 (x1), Círculo, L1 (x1). Se a dica entrou vão ouvir um som.

50 Kits de Saúde - Pausem o jogo e depois pressionem Select (x2), Círculo (x2), Triângulo, Select. Se a dica entrou o jogo recomeça de imediato.

Ganhar Energia - Se estiverem com falta de energia, pausem o jogo e carreguem em: Select (x2), círculo (x2), cima (x2), Select.

Onde Está o Chão? - Comecem a jogar e pausem. Agora carreguem em Select (x2), Círculo (x2), Select (x2), Círculo (x2). Se a dica entrou o jogo recomeça de imediato. A partir de agora o chão desapareceu e o Bond está a flutuar. Para retirarem a dica voltem a fazer o mesmo.

Bye Bye Paredes - Para andarem através das paredes, comecem a jogar e pausem. Agora carreguem em: Select (x2), Círculo (x2), Triângulo (x4). Se a dica entrou, o jogo recomeça de imediato.

Modo DEBUG - Comecem a jogar e pausem. De seguida pressionem Select (x2), círculo (x2), L2, R2, L2. Se dica entrou o jogo recomeça automaticamente. Para retirarem, carreguem em: Select (x2), círculo (x2), R2, L2, R2, no menu de pausa

Ver Todas As Cenas Em Full-Motton-Vídeo - Completem o jogo no Agent Mode para desbloquearem o Movie Mode. Para verem um filme, vão ao menu de opções e seleccionem "MOV". Ou então vão ao ecrã principal e carreguem em: Select (x2), Círculo (x2), L1 (x7). Se a dica entrou vão ouvir um som.

Ganhar Missão - Comecem a jogar e pausem. Agora carreguem em: Select (x2), Círculo (x2), Select, Círculo. Se a dica entrou o jogo vai reiniciar automaticamente.

Sabia que...
Pode poupar até 1.460$00 !!!

Basta fazer AGORA a sua ASSINATURA!

Ofertas Adicionais:
Para além do desconto efectivo no preço de capa desta revista, ao efectuar a sua assinatura oferecemos-lhe ainda:

Boletim de Assinaturas

Assinatura Anual
(24 ed.) a partir do nº___ ☐ **5.500$00**

Assinatura Semestral
(12 ed.) a partir do nº___ ☐ **2.880$00**

Nome: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Morada: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Código Postal: ☐☐☐☐-☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Envio ☐ Vale Postal ou
☐ Cheque ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
à ordem de Vias do Futuro, Lda.
☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Valid. ☐☐ ☐☐

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

omplete a sua Colecção

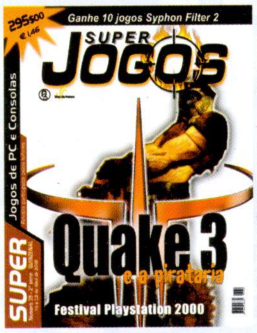
Cada revista: 290$00

Pacote 6 revistas: **1560$00**

acote 12 revistas: **2880$00**

acote 18 revistas: **3960$00**

acote 24 revistas: **4800$00**



3 34 35

6 37 38

Todos os outros números encontram-se diponiveis.

Edições anteriores

NDICAR QUAIS OS NÚMEROS PRETENDIDOS

ome:

orada:

ódigo Postal:

nvio ☐ Vale Postal ou

☐ Cheque

à ordem de Vias do Futuro, Lda.

☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº

alid.

ÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

Super Jogos

EMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

Pc CD-rom

Dicas do leitor Valter Ramos

StarWars Episode 1: Racer

Quando estiver a comprar peças para a sua "podracer", pressione simultaneamente em Shift, F4 e 4 para ganhar dinheiro extra (atenção, que este truque só poderá ser executado 5 vezes).

Rainbow Six: Rogue Spear

Durante o jogo pressione ENTER e digite os seguintes códigos:
avatargod - modo avatar
Silentbutdeadly - modo gordo
Monocle - modo monóculo
Turnpunchkick - jogadores em 2D
I-900 - respiração ofegante
clodhopper - modo rústico
meganonnin - modo de cabeça mega
bignoggin - modo de cabeça grande
5fingerdiscount - repõe o inventário
explore - condições de vitória
nobrainer - desactiva tudo
stumpy - modo atarracado
teamgod - modo god
Teamshadow - modo de equipa invisível
Theshadowknows - modo invisível

Diablo Hellfire

Nova personagem - No directório onde tem instalado o Diablo Hellfire, crie um ficheiro com o nome de commandtxt contendo o seguinte: Multitest cowquest theoquest bardtest
E, agora, o Diablo tem uma nova personagem: The Bard.

Dicas do leitor Giga-Byte

Delta Force 2

Durante o jogo pressiona em Ç e introduz este códigos:
THETROOPER - Modo deus
SUNANDSTEEL - Carregar armas
DIEWITHYOURBOOTSON - Armas e munições ilimitadas
STILLLIFE - Invisível
REVELATIONS - 8 tiros de artilharia

Descent 3

IVEGOTIT - Armas, energia e escudo
BURGERGOD - Modo deus
TREESQUID - Mapa
MORECLANG - Saltar de nível
BYEBYEMONKEY - Vista de cima da nave
DEADMANWALKING - Nível do Boss secreto

Expandable

Durante o jogo carregar nos seguintes códigos seguido da tecla "-" no Keypad numérico
BOD - Activar o modo cheat
MRBENN - Passar nível
ZIPPY - Modo deus
BUCKETOFCHICKEN - Ver para trás

BABAPAPA - Créditos extra
CRYSTALTIPS - Vida extra
DUNKY - High Score instantâneo
ALBERTOFROG - Power-up granadas
BING - Desactivar o modo cheat

Extreme G2

Durante o jogo e antes de começares a corrida muda o teu nome para:
NITROID - Nitros ilimitados
MISPLACE - Melhores armas nas pistas
MISTAKE - Mísseis, armas e escudo ilimitados
2064 - Carros futuristicos
XXX - Aumenta a velocidade do jogo

F.A. Premier League Football Manager 2000

No atalho para o jogo adiciona os seguintes comandos a seguir ao ficheio do jogo:
por exemplo \EA SPORTS\FA Premier League Football Manager 2000\footballmanager 2000d.exe /fastbuild777
/fastbuild777
/cash777
/showstat777
/nolimit777
/nosackwarnings777

/alwayswin777
/alwayslose777
/sacked777

Gangsters: Organized Crime

Para usar estes truque é preciso mexer no Registry do Windows, aconselho a não mexerem em mais nada pois podem danificar o Windows.
No endereço HKEY_LOCAL_MACHINE -> SOFTWARE -> HOTHOUSE -> GANGSTERS muda o valor 2710 para 207101 no TAG DEFAULT_MONEY, para ficares com $34.017.306 muda em TAG DEFAULT_HOODS para ff para começares com 256 Hoods, finalmente muda em TAG DEFAULT_TERRITORY para 500

Heretic 2

PLAYBETTER - Modo deus (ON/OFF)
TWOWEEKS - Powerup (ON/OFF)
MEATWAGON - Mata todos os que não são boss
VICTOR Mata todos os monstros
ANGERMONSTERS - Monstros ficam furiosos
CRAZYMONSTERS - Monstros ficam malucos
KIWI - Clip mode (ON/OFF)
SHOWCOORDS - Mostra as coordenadas
WEAPPREV - Selecciona a arma anterior
WEAPNEXT - Selecciona a arma seguinte

Hexen 2

Na consola introduz os seguintes códigos:
GOD - Modo deus (ON/OFF)
NOCLIP - Clip mode (ON/OFF)
NOTARGET - Inimigos não te reconhecem (ON/OFF)
SKILL # - Muda o nível de dificuldade (# = 0 a 3)
RESTART - Recomeçar de novo
NAME # - Muda de novo (# = Novo)
GIVE H X - Adiciona vida (X = Quantidade de vida. Máximo 999)
GIVE 2 - Ganhar arma 2
GIVE 3 - Ganhar arma 3
GIVE 4 - Ganhar arma 4
IMPULSE 9 - Todas as armas e Mana
IMPULSE 10 - Muda de arma

Incoming

No menu principal tecla NUMBERONE DACRESTREET, depois disto deve aparecer uma menu onde podes obter muitos truques, incluindo 5 novos níveis secretos. Neste menu carrega em SHIFT e nos seguintes códigos:
WIREWEWAITING - Desligas as texturas
WHATSTHEPOINT - Muda os gráficos para "dots"
SOLIDASAROCK - Invulnerabilidade
OLDMACDONALD - Protege a quinta das vacas saltitantes
FLYMETOTHEMOON - Jogar na lua
HAVEALL - Ter tudo
SUPERDAISY - Um tiro mata-os todos
INFINITELIVES - Vidas infinitas
INFINITEWEAPONS - Armas infinitas

Indiana Jone and The Infernal Machine

Durante o jogo carrega em F10 seguido dos seguintes códigos:
TAKLIT_MARION_ON/OF - Modo deus
URGON_ELSA - Todas as armas
AZERIM_SOPHIA - Itens de vida
NUB_WILLIE - Ajudas

M.D.K.

Durante o jogo pressiona F1 e os seguintes códigos:
HEALME - Vida ao maximo
INEEDABIGGUN - Gatt power-up
TORNADOAWAY - Twister power-up
HOLOKURISFUN - Decoy power-up
ILIKETOLOB - Mortar power-up
NASTYSHOTTHANKS - Granada sniper power-up
KILL - Suicidar

NBA 2000

No menu principal carrega em REDROVER, se for correctamente introduzido ouves um som

NHL 2000

Durante o jogos escreve:
AWAYGOAL - Golo para a equipa que joga fora
HOMEGOAL - Golo para a equipa que joga em casa
PENALTY - Penalty para a equipa que não tem o Puck
INJURY - Causa um lesão
FLASH - Flash de maquinas fotográficas na assistência
NHLKIDS - Jogadores pequenos
QUICKFTR - Jogadores rápidos
BIGFIGHT - Toda a equipa a lutar
BLOODY Lutas feias
BUFFED - Jogadores grandes
GULLIVER - Guarda-redes grandes
HEADBONE - Grandes cabeças
WARP9 - Jogo rápido
SLOMO - Jogo lento
NIGHT - Arena escura só com projectores
ZEROG - Puck sem gravidade

Nocturne

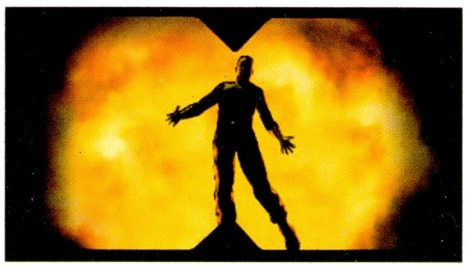
GODGAMES - Modo deus
WINBLOWS - Todas as armas e munições
SKELETONKEY - Chave esqueleto
MOREAMMO - Mais munições
THUNDERSTORM - Chove
SNOWSTORM - Cai neve
BIGHEAD - Cabeças grandes
HEALME - Repõe a vida
SILVER - Adiciona 500 balas de prata
AQUA - Adiciona 500 balas para vampiros
MERCURY - Adiciona 500 balas de mercúrio
OLDHAT - Estranho usa um outro chapéu
IFARTED - Mascara de gás

Oddworld: Abe's Oddysey

No menu principal pressiona SHIFT e:
Cima, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Baixo
ou
Baixo, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Cima

Outcast

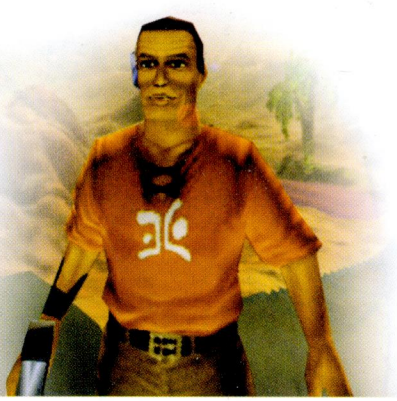
Durante o Jogo carrega em HOKKUSPOKKUS pra activar o modo Cheat. Agora, carrega em F12 e introduz os seguintes códigos:
Arsenal Todas as armas
AMMO_FLOW - Munições infinitas
DYNAMIT - Dinamite
KILL_SOLDIERS - Mata os inimigos no nível
IAMINVISIBLE - Invisível
FLY - Activa o modo de voar
TRACKER - Radar



BENNY - Modo "no clip"
POW# - Energia # (# de energia)
POINTS - Mostrar pontos
QUIT - Acabar o jogo
NEIGE - Ranzaar
TEMPLES - Shamazaar
VILLE - Okriana
MONTAGNE - Motazaar
MARCHES - Okasankaar
FOREST - Okar

Pandemonium 2

Introduz estas passwords em PASSWORD:
IMMORTAL - 31 vidas
NEVERDIE - Invencível
HORMONES - Vida no máximo
GETACCES - seleccionar nível
MAKMYDAY - Armas
GONAHURL - Câmara a rolar
SKATBORD - Modo rápido



GENETICS - Modo mutante
ACIDDUDE - Texturas psicadélicas
JUSTKIDN - Regenerar monstros

Rainbow Six

Durante o jogo carregar em Ç seguido dos seguintes códigos:
TEAMGOD - Modo deus para a equipa
AVATARGOD - Modo deus só para o jogador
STUMPY - Stumpy mode
CLODHOPPER - Mãos grandes e pés grandes
MEGANOGGIN - modo mega mãos
BIGNOGGIN - Modo cabeças grandes
5FINGERDISCOUNT - Encher as armas
NOBRAINER - Desliga o AI
DEBUGKEYS - Teclas de Debug
SILENTBUTDEADLY - Andar "Flatulent"
FASTACTIONRESPONSETEAM - ???
TURNPUNCHKICK - Muda de 3D para 2D
1-900 - Respirar pesado
EXPLORE - Condições de vitoria (On/Off)

Rally Championship 2000

Usa os seguintes nomes para:
WORLD CLASS - Campeonato A8 disponível
TURBO CHALLENGE - Carros do campeonato A8 disponíveis em Single Race e Time Trial
MAX POWER - Carro secreto Citroen
THROW ME A BONE - Citroen Saxo
GIVE ME TIME - Mais um minuto de Service Time (Carregar em T no ecrã Service)
GROUP B - Carro bónus
MOOSERATI - Carro bónus
LAMBAAGHINI - Carro bónus
SPUD CAR - Carro bónus
PRECIOUS THINGS - Carro bónus
FURRY DICE - Carro bónus
MF HOTBACK - Carro bónus
TREE HUGGER - Carro bónus
ARCADE UNLIMITED - Energia em Arcade Mode
ARCADE ACTION - Surpresas no Arcade Mode

Sports Car GT

No menu do jogo tecla ISI-CHEESEMAN, depois carrega em:
ISI-TBONE - Todos os carros e pistas
ISI-CORSICA - Todas as partes dos carros
ISI-PLAGUE - Liga GT3
ISI-AARDVARK - "Credits awarded"
ISI-DELICATE - Modo "Kitty Car"

Tyrian 2000

No menu principal escreve:
TECHNO PQZ experimental
UNKNOWN - TX Silvercloud
STORMWIND - Stormwind: The Elemental
STEALTH - Ninja Star
WEIRD - Foodship Nine
LIZARD - Dragon
ENEMY - U-Fighter capturado
PRETZEL - Pretzel Pete Truck
NORTHSHIPZ - Nort-Ship Z
ENGAGE - Modo Super Tyrian
DESTRUCT - Destruct Mini-Game

Magic Nemesis

Colaboração do leitor Luís Andrade

Eu estive a espiolhar a última expansão de Magic..sim a Nemesis!
Vamos ver o que encontrei.

Esta última expansão contém 143 cartas e algumas novidades para nós, vejamos...
Para já uma nova habilidade... o fading que simplesmente é a colocação de contadores (indicado o número na carta). Quando a carta entra em jogo e sempre que se inicia o turno retira-se um contador, quando o último contador é retirado a carta saí de jogo, simples não?
Ora bem, as cartas que têm fading geralmente são poderosas, por exemplo a carta verde "Blastoderm" uma besta 5/5 que não pode ser alvo de mágicas ou abilidades e que entra com 3 contadores fading. Sai no princípio do 4º turno mas antes pode dar 15 pontos de dano.
A outra novidade é existir pela primeira vez uma carta branca com protecção contra ... o branco, chama-se "Voice of Truth" é uma criatura voadora 2/2 e que custa 4 de mana... parece-me que vai aparecer em muitos torneios.
Existem terrenos novos e um especialmente vai ser muito utilizado, estou a falar de "Terrain Generator" que é um terreno que por 2 manas coloca em jogo "virado" um terreno básico que se encontra na nossa mão... isto soa-me a mana, muito mana. Vejamos, no final do turno do adversário pago 2 e coloco 1 terreno, no meu turno baixo um terreno... tenho mais dois terrenos na mesa, quer dizer se colocar este terreno ao primeiro turno e tiver outro terreno na mão, quando iniciar o meu próximo turno posso ter dois terrenos na mesa mais um que baixo no início, por isso com 3 manas posso já fazer muita acção.
Esta expansão também tem uma daquelas criaturas monstruosas, é o "Skyshroud Claim" uma besta 10/10 com fading 2 e que com sorte pode entrar nos primeiros 4 turnos em jogo.
A cor vermelha fica bastante forte, mas a cor verde também. Os artefactos são bons, alguns vão-se ver em torneios e os terrenos também.
Por último acho que Nemesis é uma boa expansão, traz algumas novidades com recursos a muitas viagens aos baralhos para os secarem, criaturas que podem entrar em jogo sem nenhum custo, mágicas estonteantes e que recordam algumas cartas bem antigas do magic.

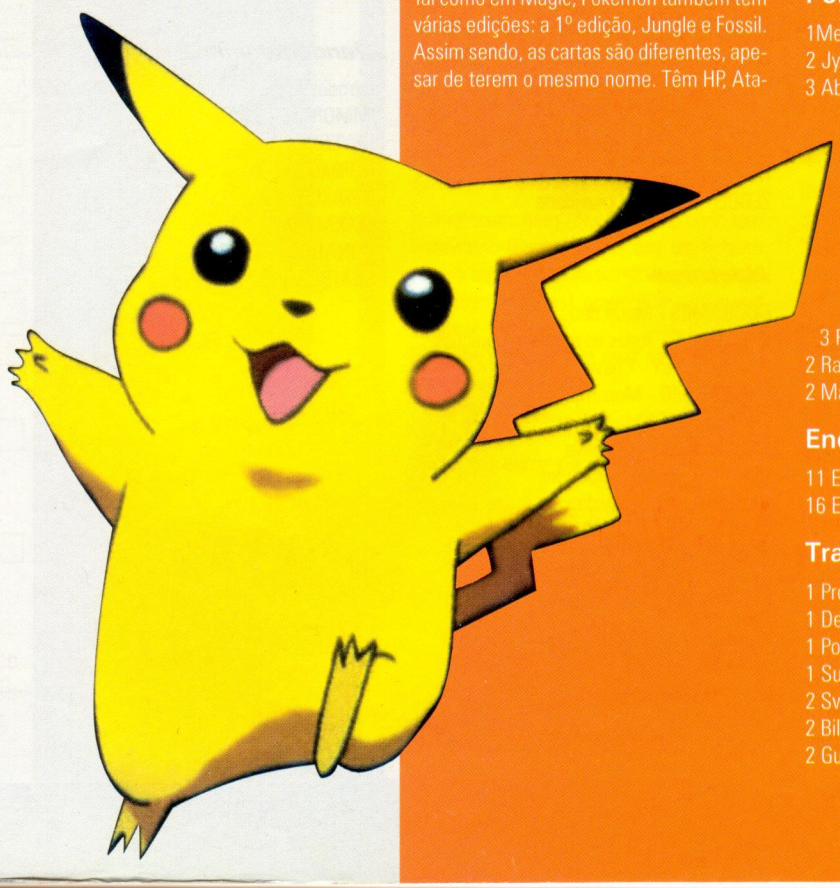
Deixo-vos com um baralho vermelho em que eu fiz umas alteracções :

Criaturas:
Mogg Fanatic - 4
Gobblin Cadets - 4
Moggcatcher - 4
Kris Mage - 3
Laccolith Whelp - 2
Masticore - 3

Mágicas:
Goblin Bombardment - 4
Shock - 4
Hammer of Bogardan - 1
Pilhage - 4
Seal of Fire - 4
Flame Rift - 4

Terrenos:
Montanhas - 17
Rishadan Port - 4

É um puro baralho vermelho, rápido a entrar, dano directo e sucesso em pouco tempo.
Boa sorte!



Cartas Pokémon

Colaboração dos leitores Cyber Hackers

"Nós íamos escrever um texto muito extenso sobre o assunto, mas o leitor "Xlife" já falou sobre isto, por isso resolvemos fazer análise de baralhos tal como fazem em Magic. Como ainda ninguém mandou o seu baralho (dado que esta secção ainda não tinha sido criada) vamos analisar baralhos temáticos (baralhos pré-construídos). Primeiro vamos analisar um baralho psíquico/eléctrico."

Zap

Pokémons psíquicos

1 Mewtwo
2 Jynx
2 Drowzee
3 Gastly
2 Haunter
3 Abra
1 Kadabra

Pokémon eléctricos

4 Pikachu
3 Magnemite

Energias

16 Energias psíquicas
12 Energias eléctricas

Trainers

1 Computer Search
1 Professor Oak
1 Defender
1 Potion
1 Super Potion
2 Switch
2 Bill
2 Gust of Wind

Tal como em Magic, Pokémon também tem várias edições: a 1º edição, Jungle e Fossil. Assim sendo, as cartas são diferentes, apesar de terem o mesmo nome. Têm HP, Ataques e Pokémon Power diferentes.
Por isso vamos indicar a edição (mas apenas das cartas diferentes).

Quanto ao baralho, primeiro retira o Computer Search, apesar de ser um Trainer raro não serve para um baralho deste tipo. Depois substitui 2 Gastly (1º edição) por outros 2 (Fóssil) e para finalizar junta um Gengar, a última evolução deste Pokémon.
Um Pokémon bastante forte é o Kadabra, por isso, adiciona mais 1 e também um Alakazam, assim ficas com um baralho psíquico quase invencível. Mas, para pores estas cartas tens de tirar os 2 Drowzees.
Agora, os Pokémons eléctricos. As Magnemites são boas para destruir e causar muito dano nos Pokémons de reserva. Mas podes tirar uma. Tira também dois Pikachu para juntar 2 Raichus para poderes ter um baralho mais forte. O baralho ficará assim:

PSY SHOCK
(ZAP Renovado)

Pokémons psíquicos

1Mewtwo
2 Jynx
3 Abra
2 Kadabra
1 Alakazam
2 Haunter
1 Haunter(fossil)
1 Gastly
2 Gastly(fossil)

Pokémons eléctricos

3 Pikachu
2 Raichu
2 Magnemites

Energias

11 Energias eléctricas
16 Energias psíquicas

Trainers

1 Professor Oak
1 Defender
1 Potion
1 Super Potion
2 Switch
2 Bill
2 Gust of Wind

Clube dos leitores

Atenção:

Estes produtos são uma simples lista do que temos para apresentar.
Qualquer leitor pode adquirir produtos desta lista.
Cada produto oferece de prémio determinado número de pontos (indicado junto da ref[a]/preço) e que poderão ser utilizados em futuras encomendas (nunca na própria encomenda) à razão de 1 Pto = 1 Esc.

Os sócios detentores de pontos podem utilizá-los em qualquer encomenda, até descontando esses pontos no valor final a pagar (uma encomenda pode ser paga totalmente pela dedução de pontos já acumulados).

Caso ainda não seja membro do Clube de Leitores VIP, passa a sê-lo (para o que receberá o respectivo cartão) depois da primeira encomenda.

Hardware	Preço	Oferta Pontos
Leitores		
CD-Rom Asustek IDE/ATAPI 40X	10.000 Esc	950
CD-Rom Asustek IDE/ATAPI 50X	12.000 Esc	1150
DVD Rom Hitachi GD-5000 8X/40X	24.000 Esc	2350
Drive Interna Zip Panasonic (100 Mb)	16.000 Esc	1550
Colunas		
JBL Media System 2000 (500 Watts)	30.000 Esc	2950
JBL Media 200 (360 Watts)	12.750 Esc	1250
JBL Media 100 (240 Watts)	8.750 Esc	850
Joysticks		
- 8 botões resposta rápida, 1 botão de 8 posições 3 botões primários e 4 secundários, 1 gatilho 1 regulador e leme - Mustek	5.950 Esc	550
Steering Wheel - completo conjunto de Volante e pedais	9.500 Esc	900
Camâras		
Mustek VC-300 356 X 292 pixels Interface USB Camâra de vídeo e de vídeo conferência para portáteis e PCs de secretária Não necessita de placa de captura	13.500 Esc	1300
ZOOM ISA Camera 352 X 288 pixels - até 15 imagens/segundo Solução completa para captura de imagens e vídeo conferência Inclui placa ISA de captura de vídeo, microfone e software de vídeo Permite ligação a modem ZOOM 56K DualMode	13.000 Esc	1250

Livros	Preço	Oferta Pontos
Office		
Domine 110% Access 97	5.250 Esc	500
Domine 110% Access 2000	5.500 Esc	500
Domine 110% Excel 97	4.750 Esc	450
Fundamental Excel 2000	2.400 Esc	200
Domine 110% Word 97	4.750 Esc	450
Microsoft Office 97 Avançado *	4.950 Esc	450
Microsoft Office 2000 p/Todos Nós *	5.500 Esc	500
Programação		
Delphi 4 - Curso Completo **	6.750 Esc	650
Linguagem C **	5.500 Esc	500
Programação em C++ *		
Conceitos Básicos e Algoritmos	5.500 Esc	500
Internet		
A procura do Ouro na Internet	2.750 Esc	250
Anuário FCA da Internet 1999 **	3.990 Esc	350
Animação Páginas WWW c/Javascript *	3.500 Esc	300
Como criar Páginas Web - Manual Prático		
Vol. I **	1.250 Esc	100
Vol. II *	1.250 Esc	100
Comércio Electrónico na Internet **	2.990 Esc	250
Criação de Páginas WWW c/HTML e Java	5.250 Esc	500
Criação de Páginas WWW c/HTML 4 e Java *	5.300 Esc	500
Encontrar a informação certa na Web	3.800 Esc	350
Internet de A a Z	2.750 Esc	250
Vários		
Hardware - Curso Completo	2.990 Esc	250
Hardware p/Profissionais	5.850 Esc	550
Hardware p/PC's e Redes	2.990 Esc	250
Segredos p/ Jogos p/PC e Consolas	1.800 Esc	150

** - inclui CD*
*** - inclui ligação grátis à Internet*

Condições Gerais:
- **Portes = + 500$00**
- **Pagamento à cobrança = + 750$00**
- **Preços e existência sujeitos**
  à situação e stock
  à data de encomenda

A sua sugestão

A sua opinião para aperfeiçoar este Clube de leitores é importante, e também as suas preferências com a indicação do tipo de produtos que mais gostaria de ver na "montra VIP".
Pode sugerir-nos todo o género de produtos relacionados com a informática, jogos ou Internet.

Envie-nos esta informação por correio, fax ou e-mail:
Remessa Livre 11016
1032 Lisboa Codex
Tel./Fax.: 21 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt

Via Informática Postal

Av. da Republica, 83-5 – 1050 Lisboa
Remessa Livre 11016 – 1032 Lisboa Codex
Tel./Fax.: 21 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt

295$00
€ 1,46

CyberGuia

Vias do Futuro

Guia da Internet

Revista participada pelos leitores

CYBER GUIA QUINZENAL

Número 36 - 2ª série

Já nas bancas